





Nintendo®



GAME VISTAZO A:

BATMAN FOREVER

INFORMACION SUPERNESESARIA

- KILLER INSTINCT
- DEMOLITION MAN
- CAPTAIN COMMANDO
- KYLE PETTY'S NO FEAR RACING

MARIADOS

- KIRBY'S DREAMLAND
- SUPER PUNCH OUT!!

ARCADIAS

KING OF FIGHTERS '95

Chile	$	1.100
Bolivia	Bs	5,00



• TIPS • PASSWORDS • DICCIOMARIO

¡Atención! Un gorila anda suelto en la ciudad.

2.50
2.30
2.10
90
70
8.604.721



GAME BOY

JUEGATELO A CONCHO

Ahora Donkey Kong va a todas partes dentro de tu Game Boy.

¡Atención! Donkey Kong anda por tu colegio, por tu casa, por todos lados, dentro del nuevo Donkey Kong Land, la versión para Game Boy, del juego del año. Atrápalo y prepárate a luchar contra un chancho volador, ostras carnívoras y terribles monstruos escondidos en la ciudad de los monos, entre las ruinas de un templo submarino y de un montón de niveles secretos. Por eso, no esperes a que te pillen. Arráncate tú primero con el nuevo Donkey Kong Land.



EDITORIAL

¡¿Qué tal fiel amigo de Revista Club Nintendo!?, hemos querido destacar en nuestra portada de este mes, el juego que muchos estaban esperando, la continuación de la serie de juegos, que esta vez, está protagonizado por "Yoshi" a quien acompaña nuestro mundialmente conocido amigo "Mario". En el interior de esta edición, te encontrarás con la historia del juego y algunas estrategias, pero lo que te puedo adelantar, es que "Yoshís Island - Super Mario World 2", cuenta con 6 mundos diferentes y cada uno con 8 entretenidísimos niveles (existen algunos extras que te serán de gran utilidad). El cartucho viene implementado con el chip Super FX2, el cual genera exclusivas imágenes y características que solo podrán ser vistas por gente como tu, que poseen una consola Nintendo.

Esto demuestra que tu consola de 16 bit, aún tiene para mucho tiempo más, por que las investigaciones y avances continúan para desarrollar super juegos como "Yoshi´s Island - Super Mario World 2".

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA RAFAEL BALBOA - IGNACIO OTERO - LEANDRO DAMIAN MAGLIOLA - GUSTAVO A. BURGOS - DIEGO RUIZ - MARIO BACCARO - ROMAN BUSTAMANTE - FRANCO PISANI - NICO / MARTIN / SEBI y GASTON TRENTIN - MARCELO LOMBARDO - MARCELO JORGE ROMANO - FEDERICO ABAL - PABLO A. BAGLIONI - MARIO LORENZO CORIA - DIEGO ARIEL NAVARRO - LEANDRO ARIEL GRIBANDO - MANUEL BANAMI - MARCELO CABAÑAS FERNANDEZ - DANIEL SEBASTIAN MAURO - DANIEL SEBASTIAN MAURO - JOEL ANDRES VALES y ARIEL FERNANDO VALES - MARCOS MENDIARA - OSCAR ALBERTO ALANIZ - ANDRES RODOLFO CAÑETE y MAXIMILIANO CARLOS BOTTAN - CARLOS AGUSTIN TEMPERA - FLAVIO RODRIGUEZ CARRASCO - DAVID FUENTEALBA - MARIA SOLEDAD RODRIGUEZ - LUCAS LEANDRO SANCHEZ RUIZ

BOLIVIA MAURICIO GONZALES ROJAS - GONZALO DAVID LLANOS BORDA - DANIEL SANTIAGO RICO ARANIBAR - JAWIRA PACA PORTUGAL MICHAUX - CARLA CECILIA - JOSE LUIS RODRIGUEZ

CHILE GERMAN ARAYA ARAYA - RODRIGO VASQUEZ C. - CRISTOBAL GHO GUAJARDO - RODRIGO AGUILERA S. - VICTOR ARRIAGADA S. - IVAN VILLAGRA - JUVENAL VEGA ROJAS - EUGENIO ROJAS REVERO - MATILDE RIVAS GOMEZ - PABLO ANDRES GARCIA SALAS - TOMAS CANE - YHOJANN ERICK AGUILERA AGUAYO - PATRICIO FELIPE JARA MORALES - ROBERTO VEASQUEZ G. - CLAUDIO FELIPE / LUIS RODRIGO y JORGE GONZALO GAETE MIRANDA - CAMILA ANDREA GONZALEZ RUIZ - GABRIEL MOLINA - FELIPE NARBONA y MARCOS AYALA - ANDRES EUGENIO VALDIVIA ARIAS - JUAN PABLO ROJAS ROJAS - KARRYE ANDREA CARACUEL SAN MARTIN - ESTEBAN SALINAS G. - L. SEBASTIAN ARCE R. - ALEJANDRO LOYOLA L. - FELIX MARTIN ROJAS - RICARDO GUINEO GARAY - PABLO ANDRES ROJAS GRIÑO - EULOGIO SALAS LINAY - PABLO A. DIAZ M. - ESTEBAN ALBUERNO SAAVEDRA - MAURICIO OLIVARES S.

PERU GIUSEPPE LIBERATI CAHUE - ALAAN PLACENCIA TIMOTEO - CRISTIAN

URUGUAY ALVARO MOURIÑO - ANDRES SAMBARINO





SUPER NINTENDO

GAME BOY

REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 4/10 Nº 38
OCTUBRE 1995
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Editor
Helio Galaz Guzmán

Colaboradores (Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Orlando Véjar

Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Reyes Lavalle Nº 3194, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Directora de Venta de Publicidad: Marlene Larson C. Ejecutiva de Venta de Publicidad: Verónica Espinoza. Coordinador de Producción: Iván Avila., Editorial Televisa S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Sergio García Vila. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S.A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital Federal Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A., en Octubre de 1995. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $70

Dr. MARIO



Quiero que me contesten algunas preguntas que nadie ha podido contestarme: Los cartuchos de NES y SNES ¿se dañan al ponerlo junto con un imán? ¿Cuánto dura la batería de un juego? ¿Se puede recargar o cambiarse?

MARCOS S. PEREZ

Sí, las memorias pueden llegar a dañarse al ser expuestas a un campo magnético. Debes ser muy cuidadoso, por que existe un grado de riesgo bastante alto. Lo que ocurre es que los componentes internos de un cartucho utilizan silicio y éste, al ser expuesto a un imán, puede inutilizarse y afectar las memorias. Una batería de un video juego dura entre 2 a 4 años y puede ser reemplazada (no son recargables). En caso de que estés con este problema, te recomendamos consultar al servicio técnico autorizado.

◆

Hace varios números de la revista leí algo de que iban a salir los tres juegos de Ninja Gaiden para Super NES, pero nunca más supe nada.

ADRIAN GOMEZ BLANCO

"Ninja Gaiden Trilogy" ya está listo por parte de la compañía Tecmo. Doce megabits posee este juego que en realidad son tres en uno: Ninja Gaiden, Ninja Gaiden



II; Dark Sword of Chaos y Ninja Gaiden III; The Ancient Ship of Doom. Interesará a muchos nostálgicos, ya que los juegos bajo este nombre, han sido uno de los mejores en su estilo de acción aparecidos para el NES. Puede desilucionar a muchos de los que esperan ver mejores gráficos y sonidos, debido a que los juegos son idénticos a la versión original. Y para finalizar, para los apasionados a los passwords, te contamos que también viene incluida esta opción. Ya debería estar a la venta.

◆

¿Es cierto que en Japón sólo se vendieron 5 copias originales de Donkey Kong Country? porque esto se me hizo imposible.
Su lectorX2

MANUEL VALDEZ ROJAS

Oíste medio mal. Sí fueron sólo 5 copias originales las que se vendieron, pero no fue en Japón, sino en China, el paraíso de los piratas. Obviamente se vendieron muchísimas copias más, pero todas piratas. Esto fue informado por Howard Lincoln en una conferencia en la que expuso el grave daño que la piratería está haciendo a la industria.



Howard Lincoln

◆

El adaptador Super Game Boy para SNES ¿acepta todos los cartuchos de Game Boy, desde el primero hasta el último que ha salido?

JAIME ROMMEL RIOS

Claro que acepta absolutamente todos. Los más recientes utilizan marcos especiales en relación al mismo juego, los anteriores utilizan los que ya trae integrados el Super Game Boy (que por cierto si no mueves el control durante 06' 59" pasan cosas curiosas).

◆

Me interesa mucho la computación y tengo conocimientos de videojuegos pero lo que no sé es qué carrera, materias o qué cosa estudiar y dónde puedo hacerlo. Les agradecería toda la información posible como por ejemplo qué y dónde estudió Nick Jones para llegar a ser programador de videojuegos si hay alguna carrera en especial o qué sé yo.
Se despide su lector número 3763413138

ROBERTO ESCOBOSA

Tu carta es muy similar a otras que hemos recibido y que no hemos contestados por no tener una respuesta que consideremos satisfactoria. Hasta ahora la única escuela que sabemos que existe, en todo el mundo, es Digipen la cual acepta sólo 30 alumnos por

cada curso de entre más de 1.000 solicitudes. Nick no estudió "programación de videojuegos", si no que le dio duro a las matemáticas, practicó mucho en las computadoras y se junto con otros programadores o aficionados a la programación entre quienes intercambiaban información y experiencias.
En ningún país de latinoamérica, incluyendo el nuestro, existe una entidad desarrolladora de software para videojuegos caseros que nosotros oficialmente conozcamos, lo cual hace todavía más difícil las perspectivas de trabajo para los posibles egresados. Hemos investigado, pero créenos que aún no encontramos una opción seria que merezca nuestra recomendación.

◆

Cuando hacen una translación de un juego de arcadia que tiene varias revisiones (como Mortal Kombat o Killer Instinct) al SNES ¿en qué revisión se basan?

BLACK RANGER

Se basan en la última (o mejor dicho la más reciente) ya que esa es la que está corregida, con menos posibilidades de bugs, más "probada", aunque hay veces que ya salió la versión casera y todavía siguen revisando la placa o, como el caso de Killer Instinct, que la versión casera aún se pule más.

◆

Quiero saber si saldrán juegos tales como Killer Instinct o Donkey Kong Country en PC, ya que para hacer un juego de Super Nintendo primero se programa en computadora.
Se despide su amigo y lector No. 0.00

JUAN ANTONIO LEON AYALA

No. Nintendo tiene estos títulos y personajes reservados para sus sistemas. Eventualmente dará alguna licencia pero no será para algún sistema competidor.

◆

Quisiera que me comentaran más críticamente el juego "Doom" para Super NES. ¿Es mejor o peor que la versión de PC?

LUCIO SACHI G.

Como ya debes saber "Doom" es un juego de William Entertaintment, con 16 megas y el chip FX2 muy bien ocupado. "Doom" es realmente excelente, totalmente recomendable, con buenos gráficos, efectos y buena música. Su movilidad es fácil y rápida, cosa que puede mejorar la impresión al compararlo con su versión de PC que tiene pocos "megahertz". Es un juego muy entretenido, tal vez lo único que le quita algunos puntos, es que muchas etapas del juego original no estan en esta versión y que los gráficos pueden no ser tan buenos que en un super VGA.

◆

¿Qué juego es el que más rápido se ve el final desde que se prende el videojuego hasta que se inicia la secuencia del final y cuánto tiempo sería?

CARLOS HERNANDEZ GARDUÑO

Nos pusistes a todos a pensar, pero te tenemos muy buenas respuestas: En Tetris, si acabas el nivel 9-5, podrás ver el final en más o menos 2 minútos con 20 segundos, lo cual es, según nosotros, lo más rápido que aparece un final al jugar un cartucho, pero hay juegos como Godzilla al cual le verás el final segundos después de encender la consola, si introduces el password START TO END. Pero todavía existe otro, aún más increíble y decepcionante, es "G.I. Joe" de la compañía Atlantis F., de NES, al cual Capcom, se le ocurrió la brillante idea de ponerle como presentación... el final del juego. No creemos que haya algo más rápido.



◆

¿Salió a la venta el juego "Dragon; La historia de BruceLee"?

ALBERTO NARBONA S.

El lanzamiento de este título fue en Septiembre de 1995, por lo tanto, ya debe encontrarse en el mercado. Es un juego de peleas, con 16 megas y la característica de que pueden jugar de 1 a 3 jugadores.

◆

A ustedes los licenciatarios les proporcionan prototipos de sus juegos antes de salir al mercado, pero los prototipos ¿son cartuchos japoneses? Entonces no les dan los prototipos sino los originales ¿o no? ¿el Super Famicom es el original y el Super Nintendo es su copia?

ERIC CASTAÑEDA LOPEZ

No. Los prototipos son los juegos antes de su producción final. A veces son japoneses, a veces no, algunos vienen en cartuchos y en ocasiones son sólo la placa. El Super Famicom y el Super NES son exactamente el mismo aparato, sólo que uno es para su venta en Japón y el otro para América. Las entradas son distintas para respetar los mercados.

◆

Hola:
Les mando 320 passwords del juego Prince of Persia, todos con 120.00 minútos de tiempo y energía a escoger, o sea Ø pócimas, 1 pócima, etc., les iba a mandar sólo los del nivel 20 pero ustedes dijeron que cuando les enviáramos passwords, fueran lo más completo posible.

FELIPE MOTA GONZALEZ



N	ø POCIMAS	1 POCIMAS	2 POCIMAS	3 POCIMAS
1	BRBBBBB	BBRGBBR	BBGBBBR	BRNGBB9
2	9RBRBB9	9BRNBB2	9BGRBB2	9RNNBBG
3	B9RRBB9	B2BNBB2	B2NRBB2	B9GNBBG
4	99RBBBG	92BGBBN	92NBBBN	99GGBB4
5	BR2BBB9	BB9GBB2	BBXBBB2	BR4GBBG
6	9R2RBBG	9B9NBBN	9BXRBBN	9R4NBB4
7	B99RBBG	B22NBBN	B24RBBN	B9XNBB4
8	999BBB4	922GBBX	924BBBX	99XGBBB
9	BRR2BB9	BBBXBB2	BBN2BB2	BRGXBBG
10	9RR9BBG	9BB4BBN	9BN9BBN	9RG4BB4
11	B9B9BBG	B2R4BBN	B2G9BBN	B9N4BB4
12	99B2BB4	92RXBBX	92G2BBX	99NXBBB
13	BR92BBG	BB2XBBN	BB42BBN	BRXXBB4
14	9R99BB4	9B24BBX	9B49BBX	9RX4BBB
15	B929BB4	B294BBX	B2X9BBX	B944BBB
16	9922BBB	929XBBR	92X2BBR	994XBB9
17	BBBB9B9	BRRG9B2	BRGB9B2	BBNG9BG
18	9BBR9BG	9RRN9BN	9RGR9BN	9BNN9B4
19	B2BB9BG	B9BN9BN	B9NR9BN	B2GN9B4
20	92RB9B4	99BG9BX	99NB9BX	92GG9BB

N	4 POCIMAS	5 POCIMAS	6 POCIMAS	7 POCIMAS	8 POCIMAS	9 POCIMAS
1	BNRRBBR	BGBNBB9	BGNRBB9	BNGNBB2	GRRBBBR	GBBGBB9
2	9NRBBB2	9GBGBBG	9GNBBBG	9NGGBBN	4RRRBB2	4BBNBBG
3	B4BBBB2	BXRGBBG	BXGBBBG	B4NGBBN	G9BRBB2	G2RNBBG
4	94BRBBN	9XRNBB4	9XGRBB4	94NNBBX	49BBBBN	42RGBB4
5	BN9RBB2	BG2NBBG	BG4RBBG	BNXNBBN	GR9BBB2	GB2GBBG
6	9N9BBBN	9G2GBB4	9G4BBB4	9NXGBBX	4R9RBBN	4B2NBB4
7	B42BBBN	BX9GBB4	BXXBBB4	B44GBBX	G92RBBN	G29NBB4
8	942RBBX	9X9NBBB	9XXRBBB	944NBBR	492BBBX	429GBBB
9	BNB9BB2	BGR4BBG	BGG9BBG	BNN4BBN	GRB2BB2	GBRXBBG
10	9NB2BBN	9GRXBB4	9GG2BB4	9NNXBBX	4RB9BBN	4BR4BB4
11	B4R2BBN	BXBXBB4	BXN2BB4	B4GXBBX	G9R9BBN	G2B4BB4
12	94R9BBX	9XB4BBB	9XN9BBB	94G4BBR	49R2BBX	42BXBBB
13	BN29BBN	BG94BB4	BGX9BB4	BN44BBX	GR22BBN	GB9XBB4
14	9N22BBX	9G9XBBB	9GX2BBB	9N4XBBR	4R29BBX	4B94BBB
15	B492BBX	BX2XBBB	BX42BBB	B4XXBBR	G999BBX	G224BBB
16	9499BBR	9X24BB9	9X49BB9	94X4BB2	4992BBR	422XBB9
17	BGRR9B2	BNBN9BG	BNNR9BG	BGGN9BN	GBRB9B2	GRBG9BG
18	9GRB9BN	9NBG9B4	9NNB9B4	9GGG9BX	4BRR9BN	4RBN9B4
19	BXBB9BN	B4RG9B4	B4GB9B4	BXNG9BX	G2BR9BN	G9RN9B4
20	9XBR9BX	94RN9BB	94GR9BB	9XNN9BR	42BB9BX	49RG9BB

N	10 POCIMAS	11 POCIMAS	12 POCIMAS	13 POCIMAS	14 POCIMAS
1	GBNBBB9	GRGGBB2	GNBRBB9	GGRNBB2	GGGRBB2
2	4BNRBBG	4RGNBBN	4NBBBBG	4GRGBBN	4GGBBBN
3	G2GRBBG	G9NNBBN	G4RBBBG	GXBGBBN	GXNBBBN
4	42GBBB4	49NGBBX	44RRBB4	4XBNBBX	4XNRBBX
5	GB4BBBG	GRXGBBN	GN2RBBG	GG9NBBN	GGXRBBN
6	4B4RBB4	4RXNBBX	4N2BBB4	4G9GBBX	4GXBBBX
7	G2XRBB4	G94NBBX	G49BBB4	GX2GBBX	GX4BBBX
8	42XBBBB	494GBBR	449RBBB	4X2NBBR	4X4RBBR
9	GBG2BBG	GRNXBBN	GNR9BBG	GGB4BBN	GGN9BBN
10	4BG9BB4	4RN4BBX	4NR2BB4	4GBXBBX	4GN2BBX
11	G2N9BB4	G9G4BBX	G4B2BB4	GXRXBBX	GXG2BBX
12	42N2BBB	49GXBBR	44B9BBB	4XR4BBR	4XG9BBR
13	GBX2BB4	GR4XBBX	GN99BB4	GG24BBX	GG49BBX
14	4BX9BBB	4R44BBR	4N92BBB	4G2XBBR	4G42BBR
15	G249BBB	G9X4BBR	G422BBB	GX9XBBR	GXX2BBR
16	4242BB9	49XXBB2	4429BB9	4X94BB2	4XX9BB2
17	GRNB9BG	GBGG9BN	GGBR9BG	GNRN9BN	GNGR9BN
18	4RNR9B4	4BGN9BX	4GBB9B4	4NRG9BN	4NGB9BX
19	G9GR9B4	G2NN9BX	GXRB9B4	G4BG9BX	G4NB9BX
20	49GB9BB	42NG9BR	4XRR9BB	44BN9BR	44NR9BR

15 POCIMAS
ⓧ= NIVEL

N	15 POCIMAS
1	GNNNBBG
2	4NNGBB4
3	G4GGBB4
4	44GNBBB
5	GN4NBB4
6	4N4GBBB
7	G4XGBBB
8	44XNBB9
9	GNG4BB4
10	4NGXBBB
11	G4NXBBB
12	44N4BB9
13	GNX4BBB
14	4NXXBB9
15	G44XBB9
16	4444BBG
17	GGNN9B4
18	4GNG9BB
19	GXGG9BB
20	4XGN9B9

Muchas gracias por esta colaboración. Estas son las cosas que nos hacen sentir orgullosos de nuestros lectores y amigos.

ESPECIAL

TRUCOS INÉDITOS

JUEGO...	PARA...	TRUCO...
AXELAY (SUPER NES)	**LA OPCION "MUTEK"...**	Pon pausa y quítala, pon pausa y presiona: **Select, arriba, abajo, izquierda, derecha, Y, B, A, X.**
FINAL FIGHT 2 (SUPER NES)	**ESCOGER A LOS MISMOS PERSONAJES...**	Durante la presentación, presiona: **Abajo, abajo, arriba, arriba, derecha, izquierda, derecha, izquierda, L, R.**
JOE & MAC 2 (SUPER NES)	**LLEGAR AL ULTIMO MUNDO...**	Ingresa el password: **MFGR JSKL SKML FKDB**
KILLER INSTINCT (SUPER NES)	**MARCAR MAS GOLPES CON "EYEDOL"...**	Pegado al enemigo, sólo presiona rápidamente **PD** (patada débil).
MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS - THE MOVIE (SUPER NES)	**TRANSFORMARTE EN "POWER RANGER"...**	Antes de elegir a tu personaje, presiona: **Arriba, abajo, izquierda, derecha, X, B Y, A,** luego presiona **Start.**
RAGING FIGHTER (GAME BOY)	**PELEAR CONTRA EL MISMO PERSONAJE...**	Durante la pantalla del título, coloca **"1 jugador"**, y ejecuta: **Arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A.**
SUPER EMPIRE STRIKES BACK (SUPER NES)	**ENFRENTARTE DE INMEDIATO A "DARTH VADER"...**	Al aparecer la presentación, presiona rápidamente: **A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X.**
SUPER EMPIRE STRIKES BACK (SUPER NES)	**CONSEGUIR MUCHAS VIDAS...**	Durante la presentación, presiona rápidamente: **X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X, Y.**



NUESTRA PORTADA

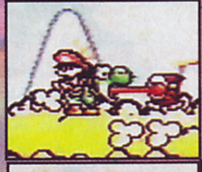
YOSHI'S ISLAND™
SUPER MARIO WORLD 2

Hace mucho, mucho tiempo... Esta es una historia sobre Mario bebé y Yoshi. Una cigüeña va volando a través del cielo nublado. En su pico sostiene a un par de gemelos. De repente, una sombra aparece en un espacio entre las nubes y se precipita hacia la cigüeña a una velocidad estrepitosa. "¡Screeeech!"... "¡Los bebés son míos!" Tomando sólo a uno de los bebés, la criatura desaparece en las tinieblas de las cuales llegó. El segundo bebé cae indetectado hacia mar abierto...¡Oh, no! Mientras tanto, aquí en la Isla Yoshi, casa de todos los Yoshis hace un día maravilloso y Yoshi está paseándose ¿Huh? De repente un bebé cae en su espalda. El bebé parece estar bien ¡es muy afortunado! ¿Qué? Algo más cayó con el bebé, veamos qué es... parece un mapa, ¿tal vez la cigüeña lo estaba utilizando? Pero Yoshi no logra entenderlo y entonces decide hablar con sus amigos.

Mientras tanto...

¡AaaaaaK!!! Kamek el malvado MagiKoopa y raptor del bebé rápidamente despacha a sus secuaces cuando descubre que perdieron al otro bebé. Yoshi se dirige hacia sus amigos, los otros Yoshis sin percatarse del peligro que acecha: las fuerzas de Kamek están registrando activamente la isla. ¿Algún día llegarán estos niños hasta sus padres sanos y salvos? Este paraíso es la Isla Yoshi en donde viven todos los Yoshis, están todos discutiendo sobre el bebé que cayó del cielo. ¡Esperen! el bebé parece saber a dónde quiere ir; el lazo entre los dos gemelos parece decirles en dónde se encuentra el otro gemelo. Los Yoshis deciden enviar al bebé a su destino por medio de un sistema de relevos. Ahora empieza una nueva aventura para los Yoshis y para Mario bebé.





Para crear huevos cómete un enemigo y presiona el control hacia abajo. Puedes traer hasta 6 huevos como máximo.







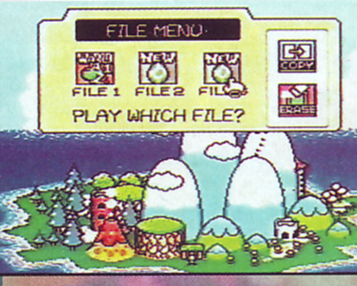




Para disparar el huevo presionas el botón A para que aparezca una mira, que se mueve como en una especie de medio círculo frente a ti, y tú dispares en la direccion que quieras. También puedes disparar saltando.

Yoshi tiene la habilidad de caer con fuerza, para lograrlo presiona el control hacia abajo más B.





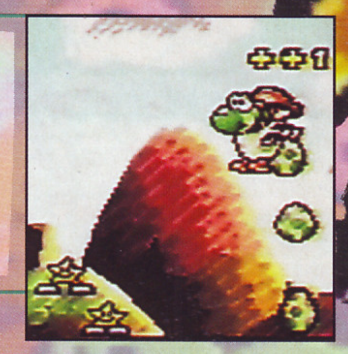
El juego cuenta con tres archivos y tienes la ventaja de copiar el avance de un archivo a otro.

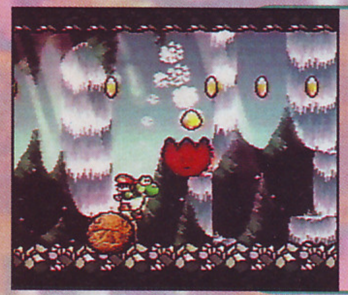
Y ya que esta foto muestra la isla de Yoshi te diremos que tiene volumen como nunca se ha visto antes, sin duda el chip SFX2 eleva las cualidades del Super NES en juegos que no utilizan necesariamente gráficos poligonales.



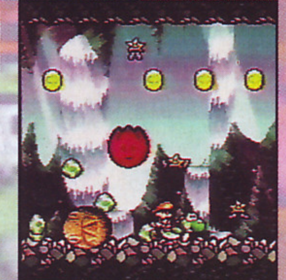
Cuando seleccionas escena los mundos se dividen como por folders y puedes llegar a cualquier escena rápido (si ya la pasaste).Seguramente te preguntarás qué onda con esos cuadritos con signo de interrogación y si lo quieres averiguar tienes que sacar el 100% de todas las escenas.

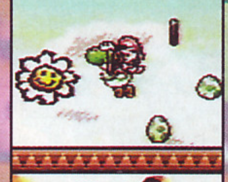
Las pequeñas estrellas te agregan un segundo al límite de tiempo que puedes separarte de Mario.





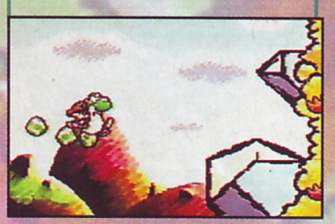
A las flores de este tipo les tienes que disparar un huevo de tal forma que les caiga justo en la parte de arriba, para lograrlo puedes rebotar el huevo en el techo. Si lo logras obtienes las pequeñas estrellas que dan tiempo extra.





En cada escena hay 5 flores de este tipo y es indispensable que las agarres ya que son el 50% de tu SCORE.

Yoshi puede volar por un instante; para lograrlo deja presionado el botón de salto (B).







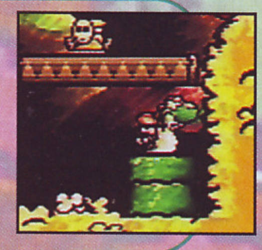
Hay nubes con signo de interrogacion escondidas que aparecen sólo si pasas por donde están ubicadas.

Este tipo de bloque crecen al golpearlos, así puedes alcanzar lugares altos.

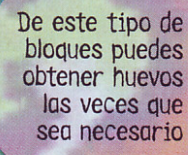


Las flechas de este tipo son como tranpolines que te ayudan a saltar muy alto.

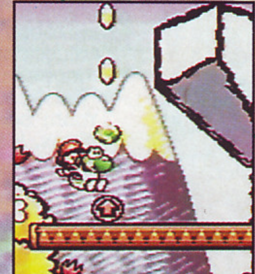
No podían faltar los típicos tubos donde entras, para llegar a otros lugares.



De este tipo de bloques puedes obtener huevos las veces que sea necesario











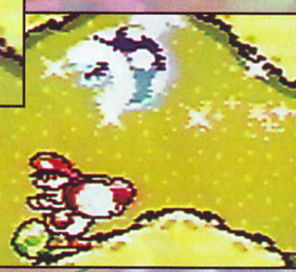




Al comerte la sandía obtienes varios disparos calibra hueso para atacar a cuanto enemigo tengas en frente.

Puedes mover objetos como esta roca que está empujando Yoshi y eliminar a enemigos que se pongan en el camino.

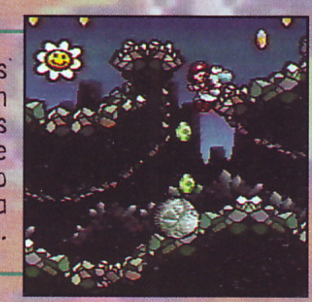
Si te comes la sandía congelada puedes disparar hielo para congelar a los enemigos

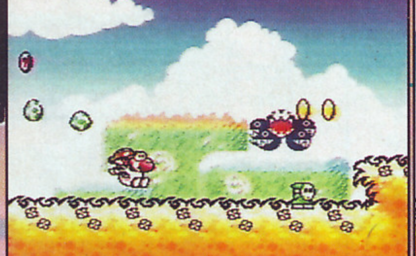
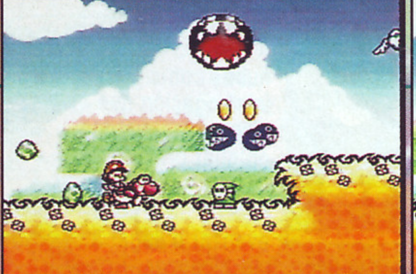
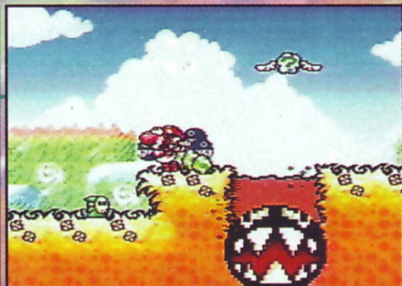




Para acumular 10 puntos a tu Score es lo mismo si tomas las flores o les disparas un huevo. Recuerda que puedes rebotar el huevo en la pared.

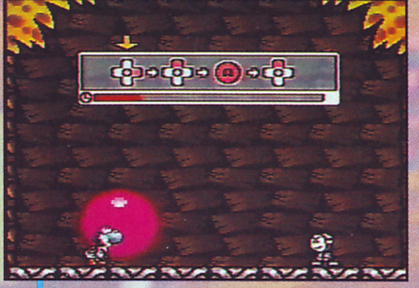
Hay lugares muy altos que no los alcanzas con un simple salto y tienes que buscar la forma de llegar a ellos, por ejemplo empujar una roca para subirte en ella.



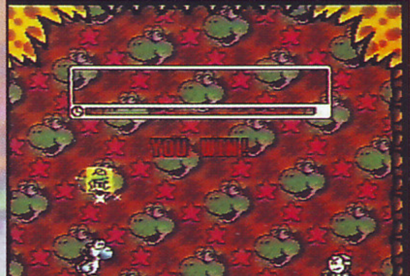




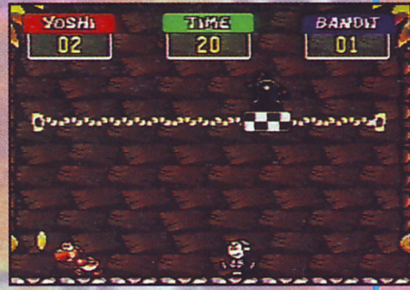
Observa que efectos se logran con el chip SFX2 y el equipo Nintendo.

En el juego hay algunas puertas con cerradura y obviamente sólo puedes entrar a ellas si encuentras la llave que seguramente está cerca del lugar. Aquí enfrentas a un curioso personaje en variados mini-juegos como los siguientes ejemplos:



Aquí tienes que ejecutar la secuencia indicada en un tiempo límite para pasarle la esfera al enemigo, esto lo repetirás varias veces hasta que explote la esfera.





El cañón que se ve en la foto lanza monedas y tú tienes que competir por obtener más y evitar que el enemigo las tome.

PAUSE
STARS·····28/30 → 28 pts.
COINS······6/20 → 6 pts.
FLOWERS·····2/5 → 20 pts.
TOTAL POINTS······54 pts.
HIGH SCORE·······54 pts.
20 83 28

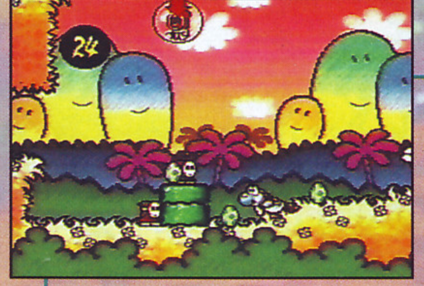
Presiona START para desplegar tu SCORE. Para usar los ITEMS especiales selecciónalo con el control y presiona B.



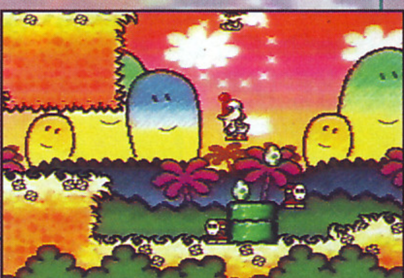
Como era de suponerse, este juego está lleno de detalles ocultos, como en esta escena donde saltas desde el bloque chismoso hacia la izquierda, de tal forma que quedas en la parte superior; ahí encontrarás gran número de monedas.

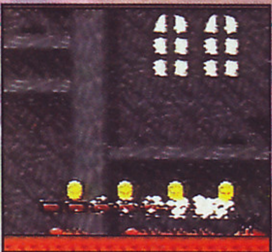
Realmente lo que le sobra a este juego son los detalles como en esta escena donde el fondo de atardecer tiene un movimiento ondulante.





Cuando eres tocado por un enemigo, Baby Mario se separa de Yoshi flotando en una burbuja y tienes que recuperarlo en el menor tiempo posible, para esto te puedes ayudar con su lengua, que como verás la puedes utilizar hacia arriba.



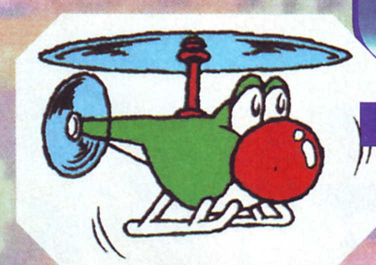
A lo largo del juego hay nubes con signos de interrogación que al dispararles puedes obtener premios o activas cambios en la escena para poder avanzar o llegar a lugares que normalmente te seria imposible alcanzar.

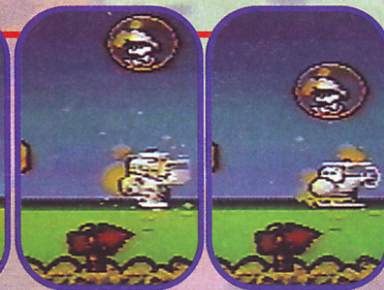


En gran parte del juego hay una especie de Flipers(como en los juegos de pinball) que limitan el acceso a ciertas partes ya que solo puedes pasar hacia un sentido.

TRANSFORMACIONES

Ahora Yoshi puede transformarse en diferentes vehículos, para lograrlo tienes que tocar el item adecuado.





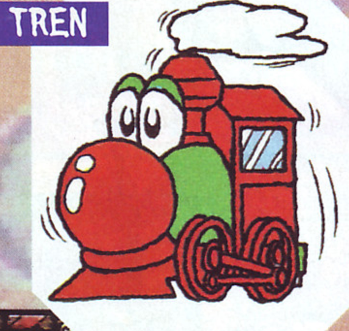
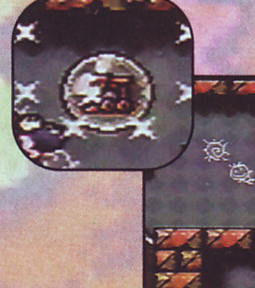
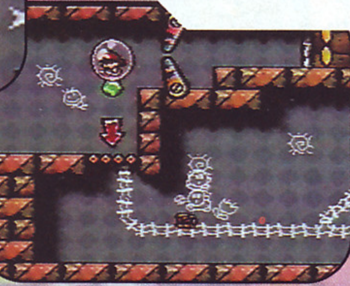
HELICOPTERO

La transformación sólo dura unos momentos en los cuales tienes que encontrar un bloque con la cara de Yoshi para normalizarte. De lo contrario regresarás al lugar donde tomaste el item.



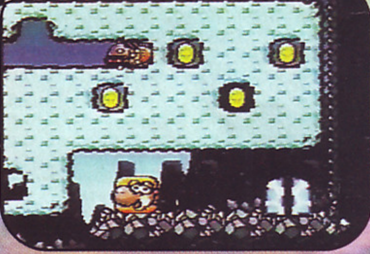
TREN

Si te tranformas en en un pequeño tren puedes avanzar por las vías que se ven dibujadas en la pared y seguir avanzando.

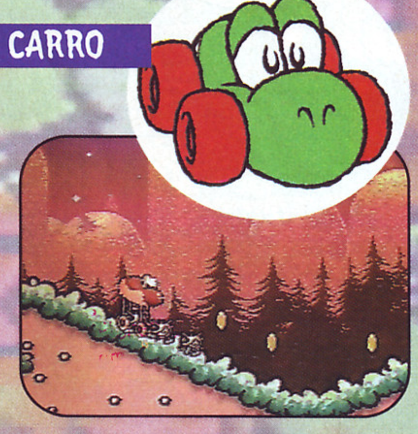


MOLE TANK

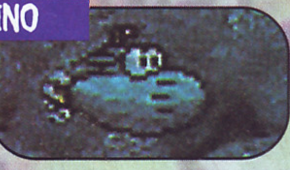
Al transformarte en este personaje puedes pasar por pequeños huecos y escavar para avanzar.

CARRO

Si te transformas en este pequeño carro avanzas rápido y tienes la cualidad de elevar la carrocería para esquivar enemigos o saltar.

SUBMARINO

Para avanzar en el agua te puedes transformar en submarino con el que además disparas misiles teledirigidos.



Al terminar cada escena pasas al Baby Mario a otro Yoshi. Para esto tienes que pasar por u[n] aro formado de semillas y las flores grandes que tomas en tu camino, activando una especie de [ru]le-ta y si tienes suerte de que se detenga justo en en una de las flores obtienes un Bonus Chal[lenge].

Aquí te damos varios ejemplos de este tipo de bonus.

Bonus Challenge



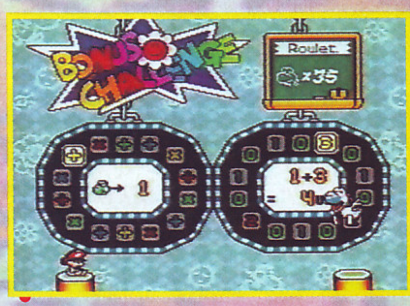
Aquí tienes 3 oportunidades de limpiar los signos de interrogación entre más caras de Baby Mario que encuentres más vidas obtendrás.



Aquí les disparas a los cuadros para descubrir una sorpresa que a veces no es muy grata para Yoshi.



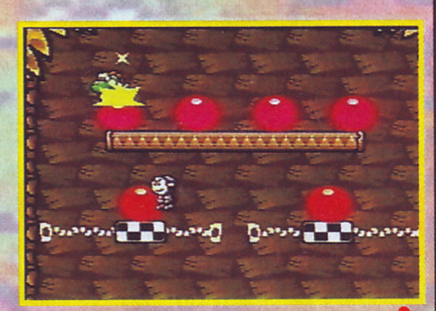
Si jugaste SMB2 seguramente recuerdas un bonus parecido a este, muy al estilo de las máquinas tragamonedas de Las Vegas



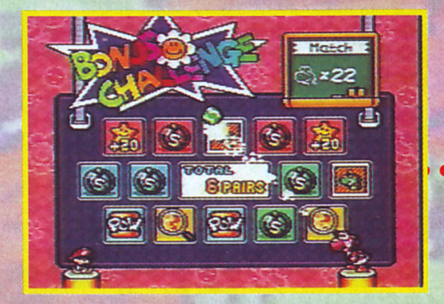
Este bonus es un tipo de ruleta donde te suman o multiplican de 0 a 3 vidas.



Abriendo las casillas vas obteniendo premios, mientras no encuentres al mago.

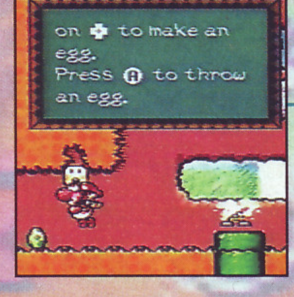


En este caso hay que reventar los globos ya que solo en uno hay una sorpresa, trata de encontrarla antes de que lo haga el enemigo.

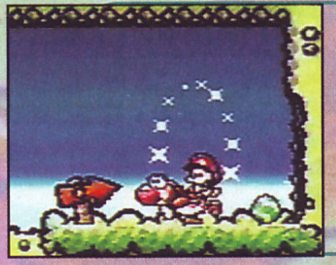


Este bonus es similar al juego de memoria de SMB3 donde obtienes varios premios.

Bonus Challenge



Al golpear los bloques que tienen ojos y boca obtienes información que te ayudará a dominar el juego.

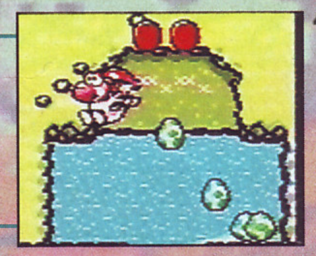


Aros de este tipo hay por todo el juego y funcionan como submetas, o sea, que si eres eliminado te regresan hasta el último aro que hayas pasado.

Hay lugares que al pasar una roca encuentras nubes con signos de interrogación.

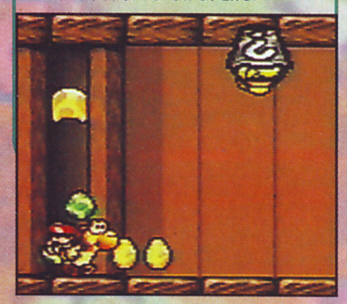


Observa lo curioso de estos enemigos que se ocultan en su disfraz de flores y el detalle de ver caer las hojas al comértelos.

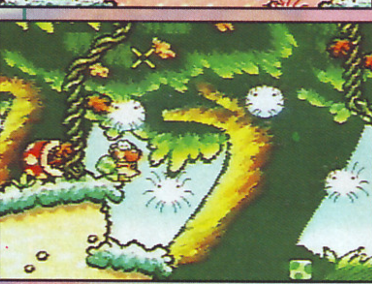


En cada nivel hay 20 monedas rojas escondidas entre las amarillas; cada una de ellas agrega un punto a tu score.

Al golpear estas cubetas provocas que giren para que poco después caigan unas monedas como premio. En esta misma foto se ve un bloque amarillo que al golpearlo se transforma en un huevo amarillo.

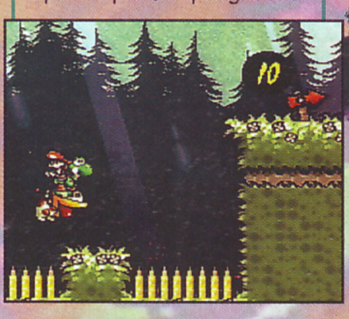






Hay unos enemigos que son una especie de esferas con pelos que tienes que evitar lo más que sea posible, porque si lo tocas Yoshi se marea y comienzas a ver la escena como si se ondulara dificultando tu avance.

Ahora yoshi tiene la ayuda de un nuevo amigo llamado POOCHY en el cual se puede subir para pasar partes peligrosas.

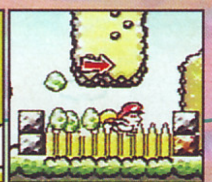


Hay bloques de madera que los puedes destruir utilizando un huevo para alcanzar pasillos ocultos.





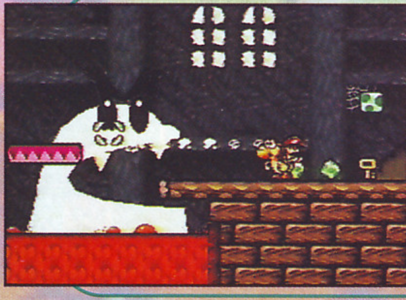
Al tomar la Súper Estrella obtienes el súper poder. Mantén presionado Y para correr; lo puedes hacer en muros y techos. Y si mantienes B presionado, flotas.



Hay floreros que tienes que tirar para obtener algún objeto como una llave.



Hay cuartos donde tienes que eliminar todos los enemigos para obtener algún premio como una flor.

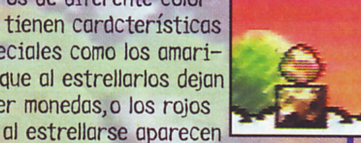


Este personaje surge de entre la lava y no te dejará pasar hasta que no le dispares un huevo.

HUEVOS



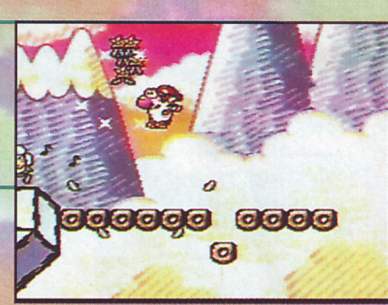




Normalmente lo huevos que obtienes al comerte los enemigos son verdes, pero hay otros de diferente color que tienen características especiales como los amarillos que al estrellarlos dejan caer monedas, o los rojos que al estrellarse aparecen dos estrellas de las que te dan tiempo extra. Hay otros que están flasheando y al golpear a un enemigo recibirás una sorpresa. También hay enemigos grandes que al comértelos puedes crear huevos gigantes que no puedes lanzar a gran distancia.



En esta parte te encuentras con esos pequeños bloques típicos de Mario 3 donde si permaneces mucho tiempo sobre ellos se caen.





¿Recuerdas los P-Switch de Super Mario World?, pues ahora hay unos similares que al activarlos te indican el o los lugares donde hay algo oculto o una entrada secreta.

Yoshi´s Island - Super Mario World 2, es un juego muy esperado por los fanáticos de la saga de Mario. En nuestros próximos números editaremos aún más material, ¡No te los pierdas!

INFORMACION SUPERNESESARIA



Departamento de Policía de Los Angeles. Caso No. 425 John Spartan vs. Simon Phoenix. ¡Peligro! Todo el material aquí presentado es considerado peligroso.



Acclaim trae para tu SNES un juego de 16 megas de acción basado en la película de Silvester Stallone "Demolition Man". Aquí, tú asumes el papel del oficial J. Spartan (el policía más peligroso del Siglo XXI que deberá detener a Simon Phoenix el criminal más cruel del Siglo XXI.
Este juego cuenta con 10 misiones, que se desarrollan en el futuro, en la ciudad de Los Angeles, de las cuales veremos 7 (para que no se diga que en vez de Información Supesnesesaria parece Curso Nintensivo).

21 de agosto de 1996

MISION 1

the rooftops

ANTECEDENTES

Simon Phoenix es buscado por la policía de Los Angeles, por haber cometido varios crímenes contra la ciudad y áreas cercanas. Los cargos incluyen asesinatos, intento de asesinato, asalto con armas mortales (¿y qué arma no es mortal?), robo y secuestro. Es bien sabido, que Phoenix actualmente está armado con equipo robado y es considerado extremadamente peligroso.
Todos los intentos por detener a Phoenix han fracasado, terminando con pérdidas tanto de civiles como de personal de seguridad. Por esta razón el Departamento de Policía está especialmente interesado en entregar a Phoenix a la justicia.



Cuando saltes de la cuerda bungee procura soltarte de al estar cerca del piso.

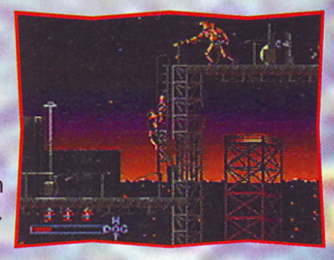


OBJETIVO DE LA MISION



Serás transportado vía helicóptero al techo de una bodega abandonada donde Simon y sus compinche tienen su cuartel general.

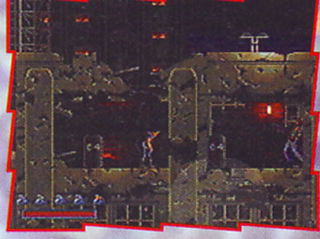
Se sospecha que Phoenix, al igual que en ocasiones anteriores, está fuertemente armado.



Una vez que abandones el helicóptero, tendrás que vértelas por ti mismo, ya que el helicóptero podría ser alcanzado por una bala y tendría que ser llevado al hojalatero (¿será preferible perder a un policía que ponerle un chicle al helicóptero para disfrazar el hoyo?), Bueno, el chiste es que no tendrás soporte.



Es tu deber avanzar por los techos e introducirte al almacén. Una vez adentro, encuentra a Simon y tráelo vivo.
Se cree que los 30 civiles que fueron secuestrados por Phoenix siguen con vida. Ten cuidado cuando confrontes a Phoenix ya que podrías herir a los rehenes (recuerda que la vida de Spartan no importa).



3 de agosto del 2032

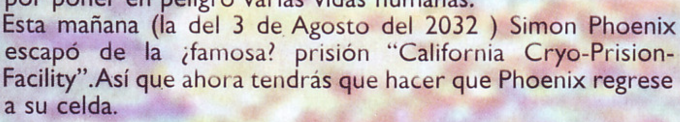
MISION 2

the museum

ANTECEDENTES



Ex-Oficial John Spartan, usted ha sido liberado de su condena después de haber cumplido 36 de sus 70 años de condena por poner en peligro varias vidas humanas.





Esta mañana (la del 3 de Agosto del 2032) Simon Phoenix escapó de la ¿famosa? prisión "California Cryo-Prision-Facility". Así que ahora tendrás que hacer que Phoenix regrese a su celda.

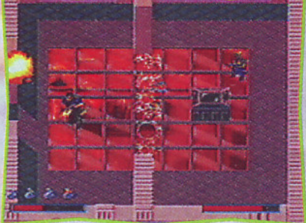
Para poder destruir el campo de fuerza, libera a los civiles y destruye los controles.

OBJETIVO DE LA MISION

Se cree que Simon se encuentra escondido en el Museo de Historia Humana. Actualmente el Museo exhibe "El Salón de la Violencia" (¡qué casualidad!). Esta exposición contiene un vasto contenido de armas de 3 centurias. Se cree que el objetivo de Phoenix es obtener tantas armas como le sea posible.



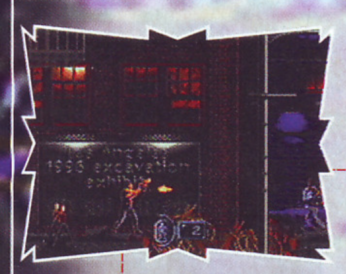




Detén a Phoenix antes que cometa el crimen y tráelo de regreso.

MISION 3

the sub-museum



ANTECEDENTES

Durante la confrontación en el Museo, el Cristal del suelo donde se llevó a cabo la batalla fue roto, cayendo Phoenix y tú en la excavación trás del museo.



Aunque eres policía, la tentación de destruir la vía pública puede ser muy fuerte.



OBJETIVO DE LA MISION

No ha cambiado. Captura a Phoenix y tráelo de vuelta a su celda.

Avanza por este nivel subiendo a los balcones por las escaleras.

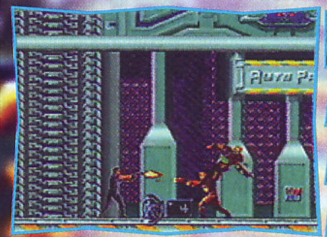


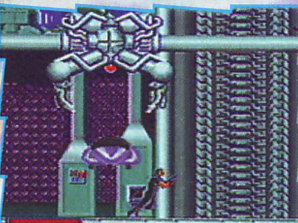


Realmente Simon posee armas explosivas. Ten cuidado.

MISION 4

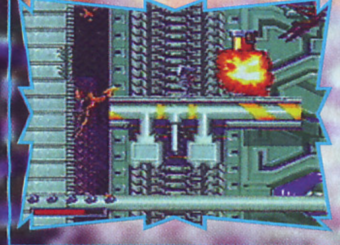
the parking structure

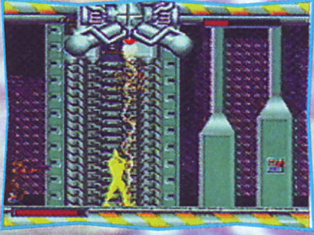




ANTECEDENTES

Varios convictos han escapado de prisión (pues de dónde más), y se encuentran por toda la ciudad. Los últimos reportes indican que los convictos han invadido el lote de autos de East Summit Street. Hay daños masivos a la ciudad y a las propiedades de los ciudadanos.



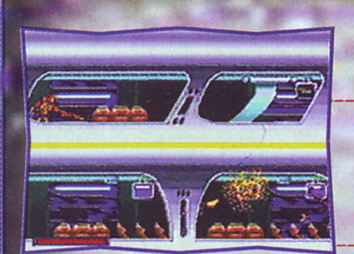


OBJETIVO DE LA MISION

Entrar a las instalaciones por el nivel inferior y eliminar a los convictos. Tendrás que llegar a la parte alta de la estructura y detener la grúa que está tomando los carros y lanzándolos... a ti por supuesto.

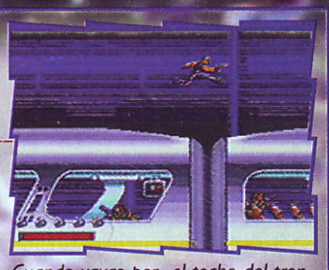
MISION 5

the monorail

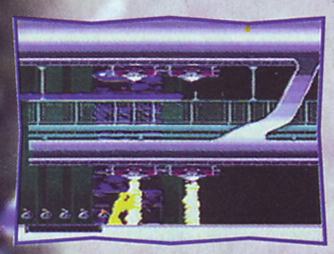


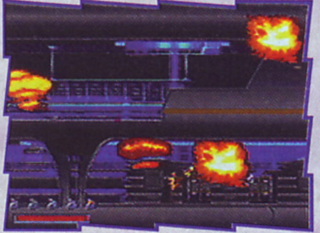
ANTECEDENTES

El Monorail público No. 425 ha sido secuestrado por convictos. El operador del tren está perdido y se presume muerto. El aparato está siendo controlado por uno de los convictos.



Cuando vayas por el techo del tren, ten cuidado ya que salen algunos obstáculos.





OBJETIVO DE LA MISION

Comenzarás tu misión en la parte trasera del tren en movimiento. Tendrás que llegar hasta el frente del monoriel y detenerlo. Elimina a todos los convictos y si es necesario, destruye el motor del tren.

MISION 6

the library



ANTECEDENTES

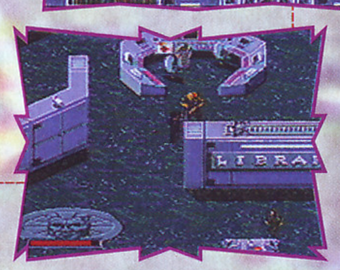
Muchos convictos se han dado cita en la biblioteca pública. Se han reportado actos violentos, destrucción a la ciudad y propiedades públicas, asaltos y heridas tanto a civiles como policías.



OBJETIVO DE LA MISION

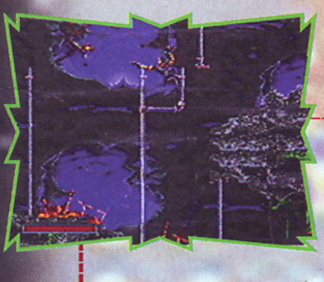
Tendrás que entrar a la librería y detener a los convictos antes de que cometan más fechorías. Tendrás que recorrer todos los lugares del edificio para eliminar a cualquier malechor.





MISION 7

zip line





ANTECEDENTES

El sistema de seguridad de la ciudad ha detectado una abertura en uno de los accesos de los túneles de mantenimiento abandonados. Este acceso lleva a la parte baja de la ciudad comúnmente conocida como el "El Basurero". Este ha sido el escondite de Phoenix en los últimos días.



En ocasiones tendrás que cambiar de cable para seguir con vida.

OBJETIVO DE LA MISION

Es tu deber bajar usando los cables y cuerdas bungee para llegar a lo más profundo del basurero. Se sabe que varios convictos están montando guardia a través de los cables.

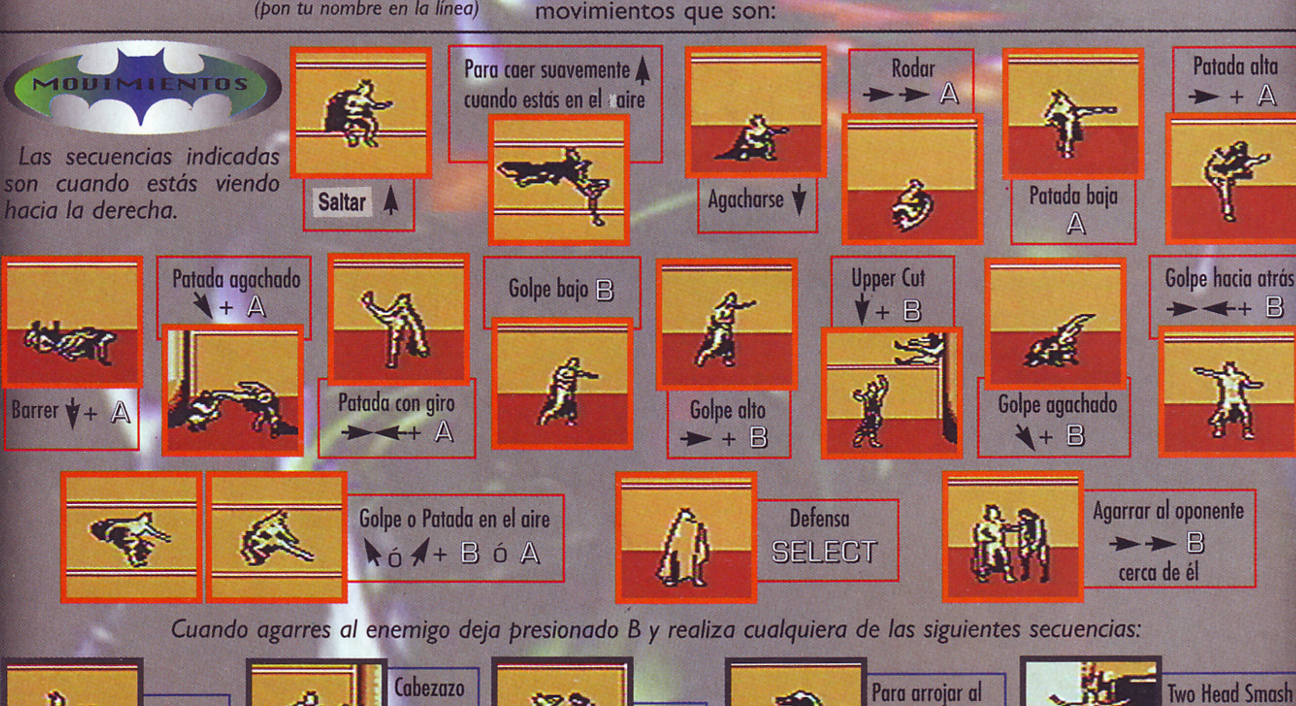
Demolition Man es un juego que tiene un buen grado de dificultad y que presenta misiones muy interesantes como la del monorriel. Desafortunadamente, la movilidad cuando estás saltando deja que desear. Los gráficos están bien, así como la música. Por la dificultad y el número de misiones no hay de qué preocuparse, si es que buscas un juego que te dure. Otro punto bueno, es que presenta una opción llamada Actions donde podrás ver los movimientos del personaje.

ROLL
ANGLE DOWN ON THE D-PAD AND PRESS THE JUMP BUTTON TO ROL
ABORT ROLL BY RELEASING THE JUMP BUTTON.

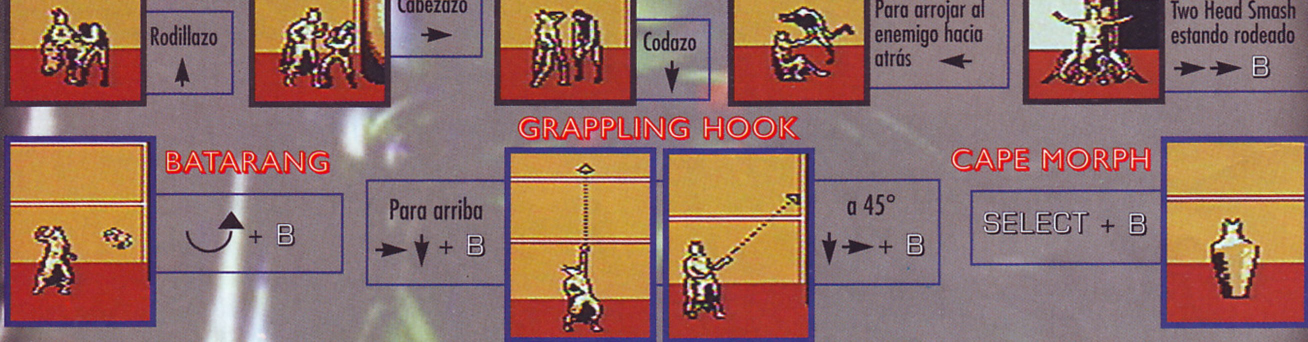


Una vez más las calles de Ciudad Gótica se ven afectadas por criminales como 2-caras y El Acertijo que disfrutan haciendo de las suyas. Pero hay alguien que está dispuesto a hacerles frente su nombre es ______________. Este juego está basado en la película y cuenta con muchos movimientos que son:

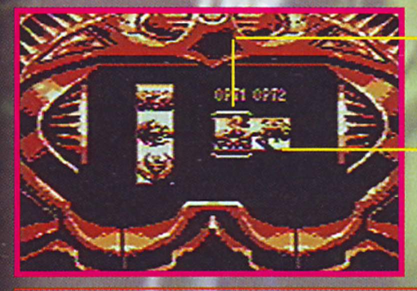
(pon tu nombre en la línea)



Cuando agarres al enemigo deja presionado B y realiza cualquiera de las siguientes secuencias:



Que quede bien claro que para arrojar un **"BATARANG"** *se necesita hacer un movimiento circular de abajo hacia adelante mientras que para sacar* **"GRAPPLING HOOK" a 45°** *es presionando abajo y luego adelante sin hacer el movimiento circular.*



Batman tiene otras 8 armas adicionales de las cuales sólo puede llevar 2, pero afortunadamente no se acaban. Para poder elegirlas necesitas estar en la pantalla qué indica la foto y seleccionar que arma vas a usar.

ARMAS



HOMING BATARANG Muy útil cuando haya enemigos debajo de ti. ↺ + B







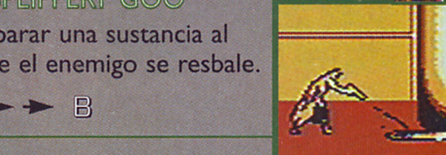
SONIC PULSE GLOBE
Una bomba que explota al hacer contacto con el enemigo. ←↓→ + B





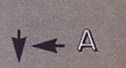
FLASH PELLET

Al tocar el piso, esta arma emite una deslumbrante luz que deja inmóviles a los enemigos ↓+ B



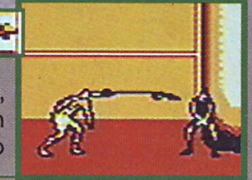
SPLIPPERY GOO

Batman puede disparar una sustancia al suelo que hace que el enemigo se resbale. ➤➤➤ B



BAT BOLA

Al hacer contacto con algún enemigo, éste queda atado e inmovilizado por un tiempo ◄➤ A





ELECTRIC PELLET

Arroja un rayo eléctrico que deja al enemigo aturdido. ↓◄ A

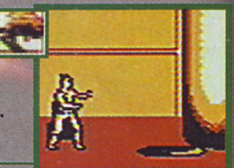


FORCE WALL

Deja un campo de energía que protege a Batman por un tiempo ➤↓ A

STICKY GOO

Lo contrario a Slippery Goo, ya que el enemigo queda pegado al suelo.. ➤➤➤ A



Como puedes ver, los movimientos se asemejan mucho a los de MK II de G.B., y si tú lo has jugado, seguro que no te costará trabajo aprenderte los golpes, aunque tal vez te cueste un poco poder realizar los poderes ya que se tienen que marcar un poco más despacio que en MK II.

Pasando a otros asuntos veamos 3 de los 4 niveles del juego.

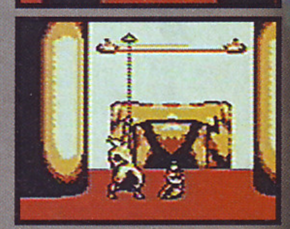
SECOND BANK OF GOTHAM CITY





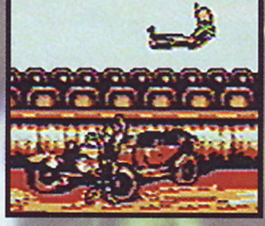
Sin perder ni un segundo después de haber escapado del asilo de criminales de Arkham, 2-caras y sus secuaces han tomado el 2do. banco de Ciudad Gótica, encargándose de los guardias y tomando rehenes. Tu misión es rescatar a los rehenes y llegar hasta el piso 22 antes que 2-caras se robe todo el dinero que le sea posible, que seguramente será todo. Para poder ir avanzando tendrás que rescatar a los rehenes y desactivar los seguros que controlan la puerta.



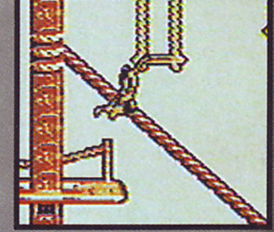


THE CIRCUS





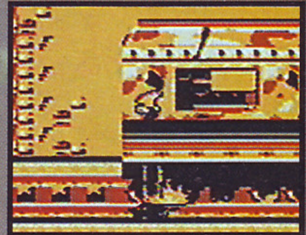
2-caras y una banda de payasos criminales tratan de hacer explotar una bomba. Aquí tendrás que pelear contra payasos asesinos y vándalos que te esperan en el circo. Pero no todo en el circo es felicidad, ya que tienes 15 minutos para llegar a la bomba y desactivarla. ¿Crees poder llegar a tiempo?



ABANDONED SUBWAY STATION



Tendrás que impedir que 2-caras escape por la estación abandonada del subterráneo. Déjanos decirte que aquí está obscuro, sucio y huele mal, además de que es peligroso. Pero Batman no le teme a nada ni a nadie (ni siquiera a su suegra), así que tendrás que vencer a cualquier malo que se interponga en tu camino.



Batman Forever de Game Boy es un juego bueno, pero el tamaño de los personajes y la música le quitan puntos. Si buscas un juego largo y entretenido, esta adaptación del juego de SNes te va a satisfacer. Además es un juego que cuenta con muchas armas y con 3 niveles de dificultad.

INFORMACION

SUPERNESESARIA

KILLER INSTINCT

Aquí estamos nuevamente hablándote de este juego… tal vez pueda parecer por la introducción que se nos está haciendo costumbre de unos meses para acá estar hablando de este, juego pero esto es debido a que hay bastantes cosas que decir (El pretexto antes que nada). ¿Y qué es lo que hay que decir?, bueno, en realidad casi nada: Sólo una informacion adicional y la clave para poder manejar a Eyedol (Por cierto la clave de la versión de SNES funciona en la última revisión de la versión de Arcadia). Para empezar queremos hacer una aclaración: En el pasado análisis de KI para el SNES se dijo que aunque sí podías tirar a tus rivales de las escenas elevadas no tenía display de cuando ellos caían, pero eso se dijo porque ese análisis se hizo de un prototipo no terminado (nuestra eterna pesadilla) y por lo tanto se dio por un hecho pero una vez que probamos la versión final nos dimos cuenta que aunque muy sencillo sí se incluyó este display.

Ahora veremos al temible Eyedol, en el juego sigue siendo el jefe final y también sigue siendo igual de "maldito" (Aunque su tamaño no intimide a primera vista), sigue teniendo dos cabezas y su tremendo garrote.

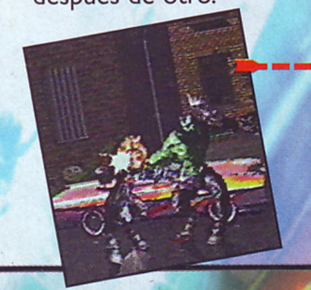


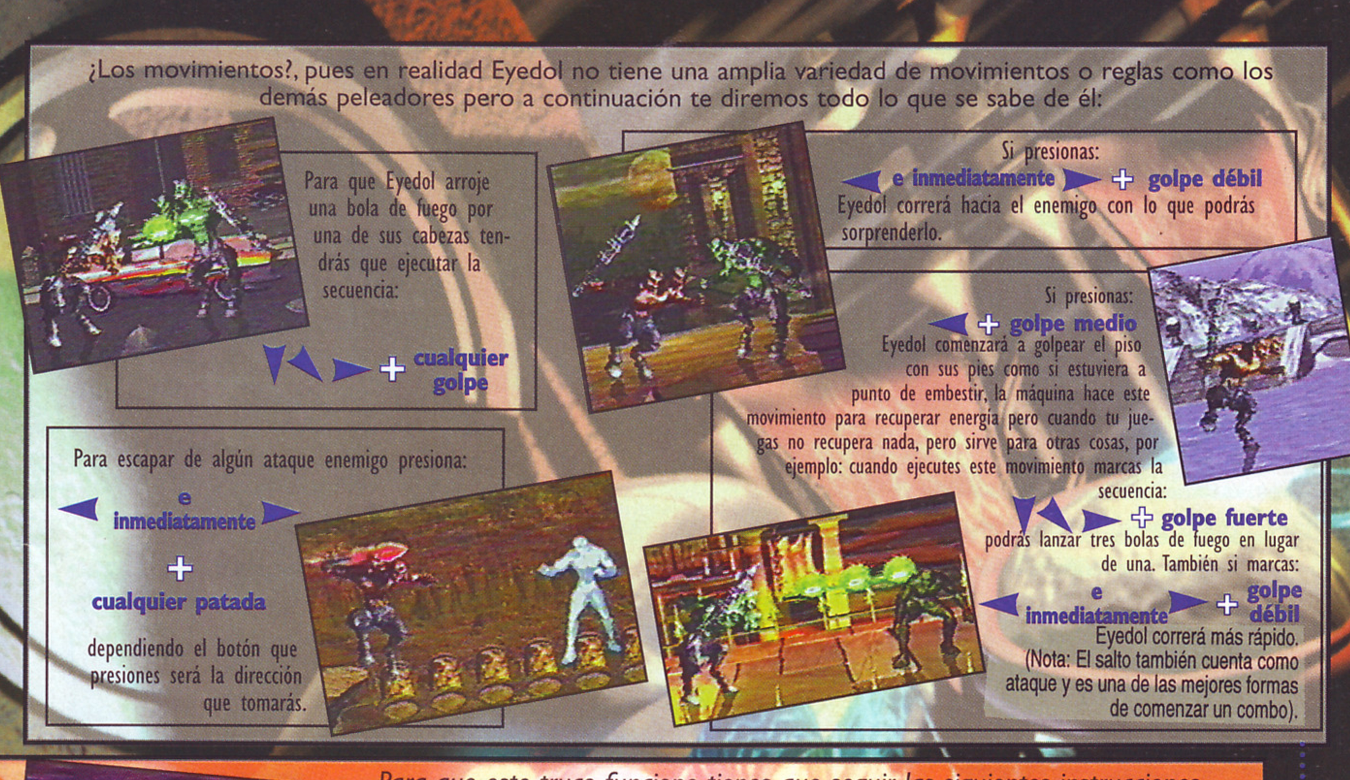
Si eres un fiel lector de la revista....seguro que no tienes nada qué hacer, ¡No es cierto! Si eres un fiel lector de la revista recordarás que hace algunos meses mencionamos que había un truco para poder elegir a Eyedol y jugar con él y que dicho truco lo cambiaron para la nueva revisión del juego, o sea la 1.5 . Bueno, al finalizar KI de SNES en la más alta dificultad te dan el truco para poder elegir a Eyedol en Killer Instinct de SNES y lo mejor de todo es que este truco también funciona para la nueva revisión de la versión de Arcade.

El truco lo podrás hacer ya sea en modo de un jugador o en versus, lo malo es que en el modo de un jugador una vez que terminas una pelea el truco se anula y vuelves a ser Cinder, así que tendrás que volver a realizar el truco en cada round.



Que nosotros sepamos Eyedol no tiene movimientos finales o Ultra combos pero sí puedes armar algunos buenos combos si sigues la regla general para conectar combos que tiene este juego, la cual consiste en marcar un golpe en especial después de otro.





¿Los movimientos?, pues en realidad Eyedol no tiene una amplia variedad de movimientos o reglas como los demás peleadores pero a continuación te diremos todo lo que se sabe de él:

Para que Eyedol arroje una bola de fuego por una de sus cabezas tendrás que ejecutar la secuencia:

▼◣▶ + **cualquier golpe**

Si presionas:

◀ **e inmediatamente** ▶ + **golpe débil**

Eyedol correrá hacia el enemigo con lo que podrás sorprenderlo.

Si presionas:

◀ + **golpe medio**

Eyedol comenzará a golpear el piso con sus pies como si estuviera a punto de embestir, la máquina hace este movimiento para recuperar energía pero cuando tu juegas no recupera nada, pero sirve para otras cosas, por ejemplo: cuando ejecutes este movimiento marcas la secuencia:

▼◣▶ + **golpe fuerte**

podrás lanzar tres bolas de fuego en lugar de una. También si marcas:

◀ **e inmediatamente** ▶ + **golpe débil**

Eyedol correrá más rápido.

(Nota: El salto también cuenta como ataque y es una de las mejores formas de comenzar un combo).

Para escapar de algún ataque enemigo presiona:

◀ **e inmediatamente** ▶

+

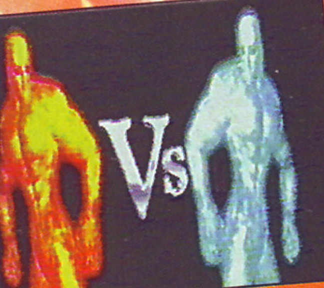
cualquier patada

dependiendo el botón que presiones será la dirección que tomarás.

Para que este truco funcione tienes que seguir las siguientes instrucciones que son bastante sencillas:

Para empezar, tienes que elegir a Cinder como tu peleador.

Una vez que hayas hecho esto espera a que aparezca la pantalla de Vs.(La que se ve en la foto),



entonces presiona y mantén presionado el control pad (o el joystick si lo haces en Arcade) hacia la derecha y mientras lo mantienes presiona los siguientes botones en secuencia: Golpe débil, patada débil, golpe fuerte, patada media, golpe medio y patada fuerte. Si lo haces bien oirás la palabra "Eyedol". ¡Y listo!, ahora podrás controlar al temible enemigo final de este juego

A continuación te pondremos la tabla de "Auto Seconds" que pueden ser usados con Eyedol y que se publicaron en el número de Marzo de este año, de cualquier forma si te lo perdiste aquí la reproducimos y si no te lo perdiste ¡felicidades! Ya lo tienes doble.

COMBO CAYENDO

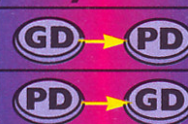
Sobre los combos que comienzan por arriba hay que seguir una sencilla regla



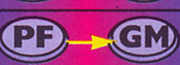


Es decir que si quieres comenzar un combo cayendo hay 6 maneras.

cayendo











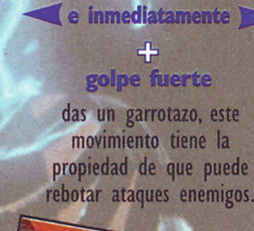
Si presionas:

◀ **e inmediatamente** ▶

+

golpe fuerte

das un garrotazo, este movimiento tiene la propiedad de que puede rebotar ataques enemigos.





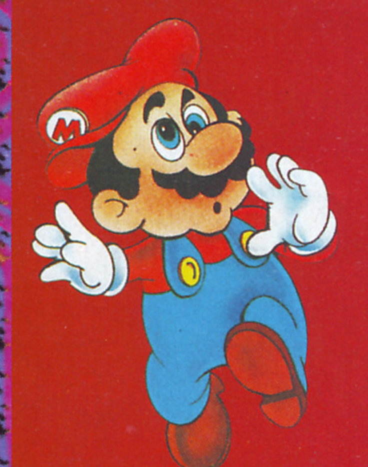
Por último, el único movimiento para terminar el combo que se conoce es:

◀ **e inmediatamente** ▶

+

golpe fuerte

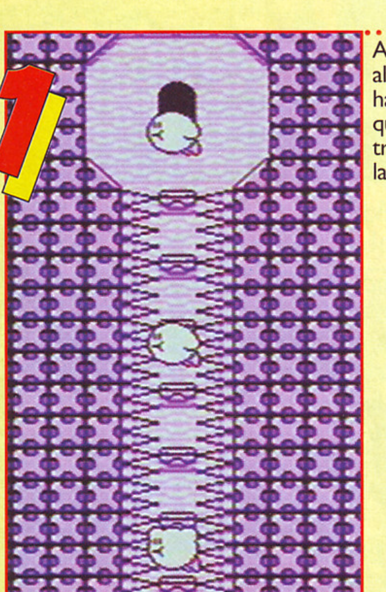


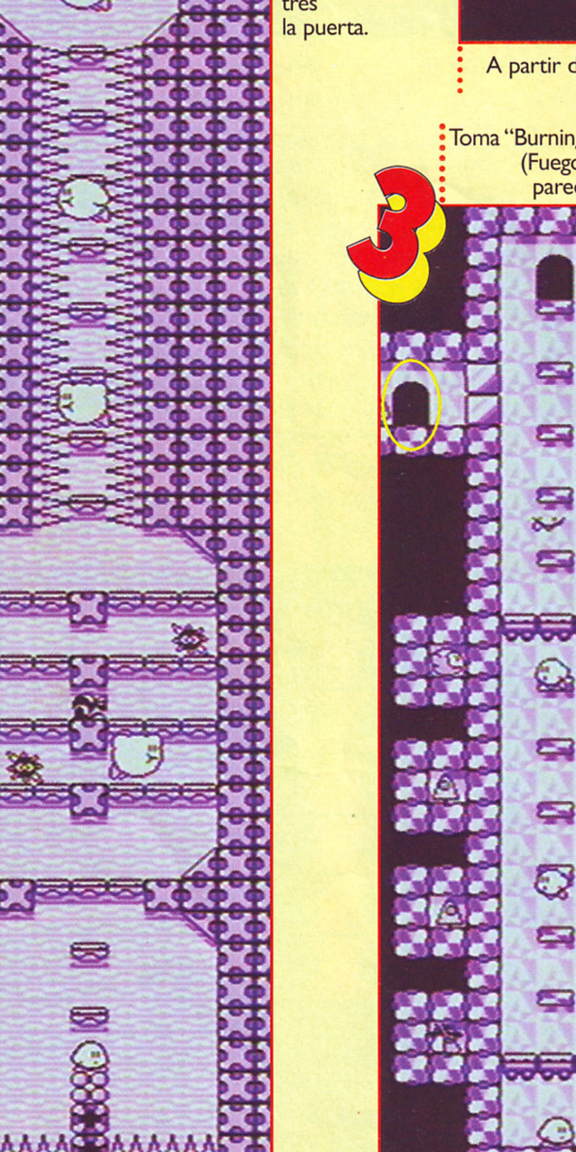


MARIADOS

¿Dónde está el "Rainbow Drop" del Nivel 7?

Se encuentra en 7-7





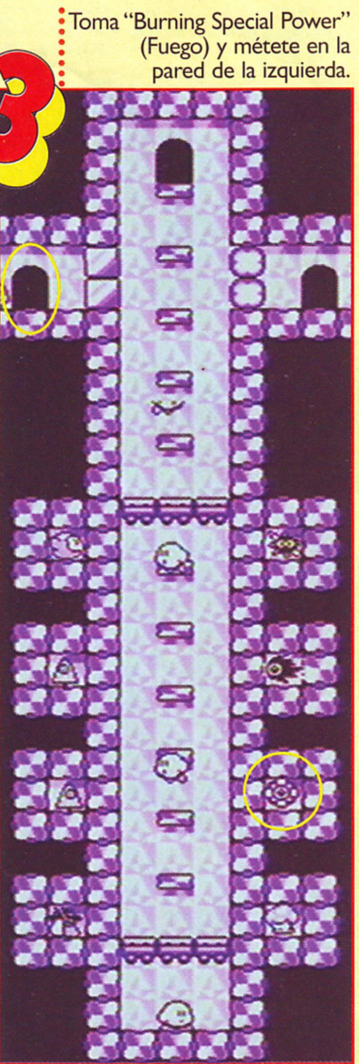
Al entrar al nivel sube hasta que encuentres la puerta.

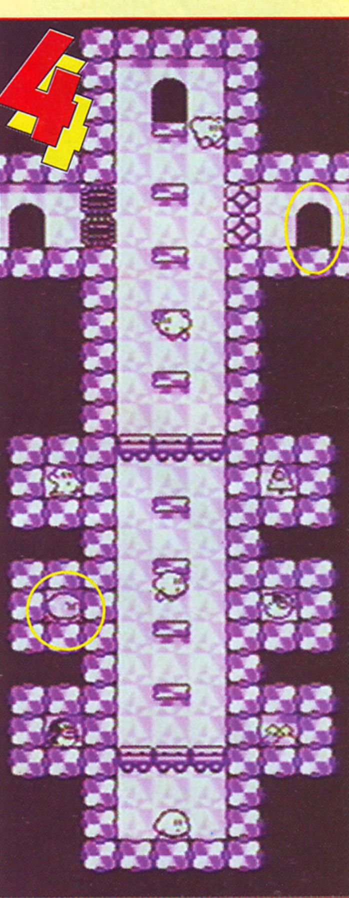
Luego ve hacia la derecha y métete en la puerta.



A partir de aquí necesitas llevar el Poder Especial adecuado.

Toma "Burning Special Power" (Fuego) y métete en la pared de la izquierda.

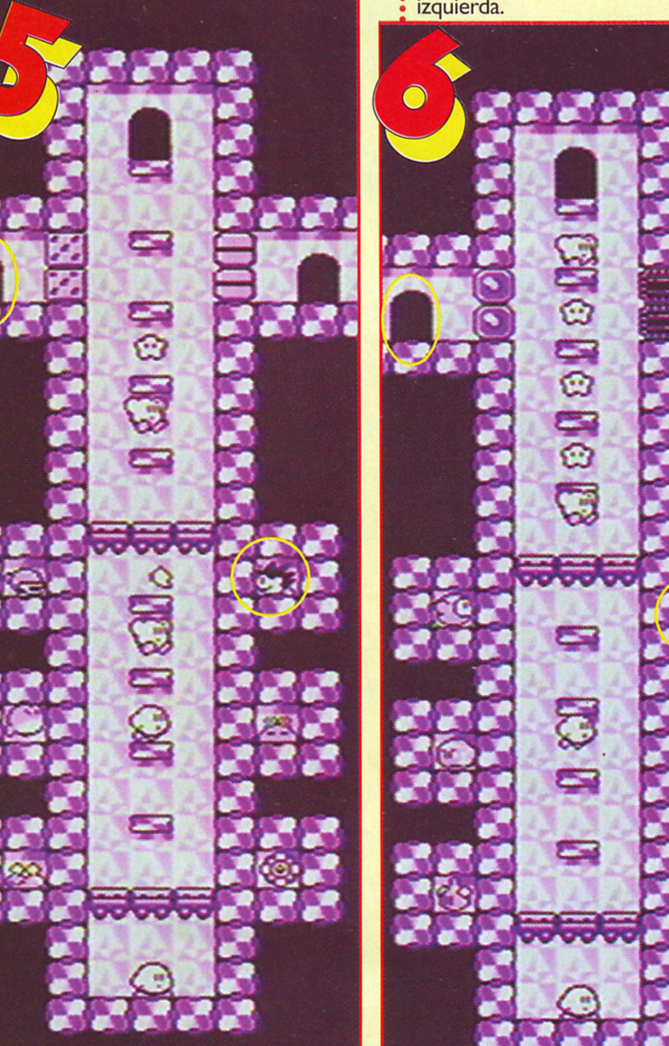


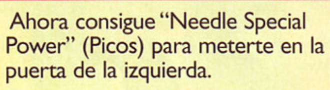


Deshazte de "Burning Special Power" (Fuego) y consigue "Stone Special Power" (Piedra) para que puedas llegar a la puerta de la derecha.



Obtén "Ice Special Power" (Hielo) y ve a la puerta de la izquierda.

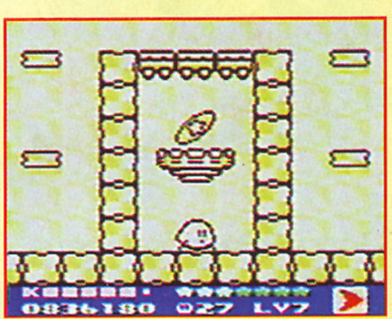




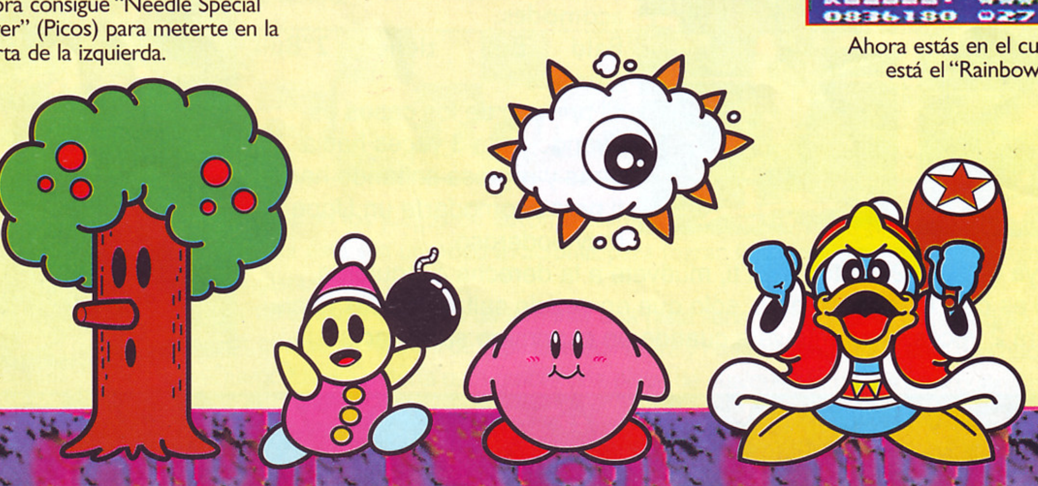
Ahora consigue "Needle Special Power" (Picos) para meterte en la puerta de la izquierda.

7

Finalmente consigue "Cutter Special Power" (Boomerang) y entra en la puerta derecha.

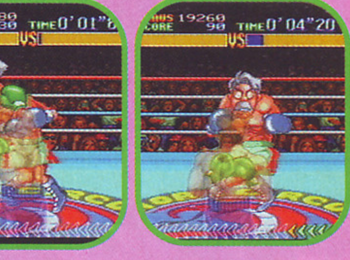


Ahora estás en el cuarto donde está el "Rainbow Drop"



SUPER PUNCH-OUT!!™

MINOR CIRCUIT

Gabby Jay:

En realidad lo único que tienes que hacer es golpearlo tanto como gustes. Puedes golpear en la cara y cuando se cubra empieza a pegarle en el estómago. Si él se cubre,vuelve a pegarle en la cara. Y así sucesivamente.

Bear Hugger:




Cuando le pegues en la cara pero se alcance a cubrir prepárate para agacharte, ya que intentará pegarte en ambos lados de la cara.



Después de esquivarlo regresa golpeándolo en la cara.

Nunca intentes golpear a Bear Hugger en el estómago, ya que no le ocasionarás ningún daño, a menos que él haga una seña indicando que lo golpees.

Piston Hurricane:



Este peleador es muy fácil, pero si no tienes cuidado podría tomarte por sorpresa.
En ocasiones Piston se hará para atrás y se lanzará contra ti golpeándote con ataques rápidos. Aquí puedes cubrirte arriba, abajo, arriba, abajo hasta que deje de atacarte (empieza cubriéndote la cara), y cuando termine golpéalo.



También puedes moverte a la derecha para esquivar el primer golpe y cuando te tire el golpe regresa pegándole en la cara. Entonces vuelve a moverte a la derecha y repite la secuencia. Esto hazlo cuando tomes confianza, ya que tienes que ser rápido.

SUPER PUNCH-OUT!!™

Bald Bull:



Básicamente tienes que moverte cuando te tire un golpe y al regresar pégale en la cara o estómago según te acomodes.




Bald Bull tiene 2"Bull Charges":
El primero de los casos es cuando salta 3 veces hacia atrás y regresa saltando hacia ti para acomodarte un Upper muy poderoso.



Cuando haya dado el 2º salto hacia ti, muévete a la derecha o izquierda.
El segundo es casi igual al primero, sólo que en vez de saltar 3 veces hacia atrás, lo hará 2 veces. Aquí muévete cuando en el primero salte hacia ti.

Bob Charlie:




Este peleador es muy fácil. Sólo tienes que cuidarte de esquivar sus golpes y pegarle cuando puedas. De vez en cuando Bob irá a las cuerdas y regresará hacia ti dando vueltas para tirarte un Upper. Un poco después de que dé la segunda vuelta muévete para esquivar el Upper y regresa pegándole.

Dragon Chan:





El es un peleador muy veloz, así que tendrás que ser muy cuidadoso y necesitarás algo de tiempo para conocerlo.
Cuando Dragon Chan salte a las cuerdas, espera a que salte la 2ª vez y grite, entonces agáchate.
Si te agachas antes del 2o. grito te levantarás para recibir la patada.




Cuando veas que el entrenador le dice algo desde la esquina, Chan comenzará a patear. Unicamente muévete al lado contrario de donde pateé.




A veces Chan entrará en trance para recuperar energía. Cuando haga esto, inmediatamente conéctale un golpe (si tienes tu poder cargado dale duro en el estómago).

Masked Muscle:


Espero que se haya lavado los dientes.




Cuando veas que su entrenador le dice "Spit in his eye!" espera a que mueva la cabeza, entonces muévete y quédate lo más que puedas de lado para esquivar la saliva.

Si no llegaras a esquivarla, te quedarás ciego y no podrás golpear a tu oponente por un instante, así que tendrás que esquivar sus golpes lo mejor que puedas.




Muscle tiene un ataque en donde te intentará golpear con la cabeza. Cuando levante la rodilla, espera un poco y justo cuando se lance contra ti muévete. No te quites ni muy rápido, ni demasiado tarde. Después de esquivar el cabezazo, recibe a Muscle con golpes al estómago.

Mr. Sandman:




Trata de golpearlo en el estómago, ya que si lo golpeas muy seguido en la cara, se agachará y te tomará por sorpresa. Cuando Mr. Sandman comience a patalear ten cuidado, ya que te tirará un Uppercut.

Si Mr. Sandman empieza a mover sus manos rápidamente cúbrete la cara, ya que tirará 2 golpes altos, luego muévete porque tirará un gancho del cual no te puedes cubrir, sólo puedes esquivarlo.







Después de haberlo derribado 2 veces, Mr. Sandman se volverá más peligroso. Primero te tirará un gancho, esquívalo y regresa golpeando. Después de esto te tirará 3 Upper seguidos, así que tendrás que agacharte 3 veces y regresar golpeando.















WORLD ☆ CIRCUIT

Aran Ryan:

Si golpeas a Aran con tu poder lleno, él se hará hacia atrás y se arrojará contra ti para quitarte tu energía y luego te conectará un Upper.



Para evitar esto hay 2 opciones: la fácil, no golpearlo usando tu poder. La mejor cuando se haga hacia atrás y justo cuando mueva sus manos presiona "A" (el botón con que usas el poder) para que tire un golpe fuerte al cuerpo (no vayas a intentar pegarle con golpes rápidos). Y como lo golpeaste usando tu poder, volverá a hacerse hacia atrás, por lo tanto repite la jugada.



Al igual que Piston Hurrican, Aran tiene una combinación de golpes rápidos, así que cuando se haga hacia atrás y se lance contra ti, cúbrete primero el cuerpo y luego la cara, el cuerpo, la cara hasta que intente darte un Upper que tendrás que esquivar para seguir golpeándolo. Después de esto volverá a iniciar su combinación, esta vez golpeándote primero en la cara, así que cúbrete arriba, abajo, etc.







Heike Kagero:



Tendrás que cubrirte y esquivar sus golpes lo mejor que puedas, ya que es muy veloz.
Cuando Heike se ponga a "bailar" mantente pegando de zurda lo más rápido que puedas. Si tienes poder, lanza golpes rápidos.





Como te habrás dado cuenta Heike tiene un largo cabello el cual no está allí de adorno. Cuando veas que te va a golpear con este, muévete a la izquierda para evitar el primer latigazo y luego agáchate para esquivar el 2o.

Mad Clown:







Tendrás que pelear algunas veces contra él antes de acostumbrarte a su estilo. En algunas ocasiones Mad Clown empezará a mover la cabeza de un lado a otro e intentará tomarte de la cabeza. Si lo logra, te sacudirá, te arrojará a un lado del ring y te dará un Upper. Para evitar esto, cuando veas el movimiento de cabeza agáchate.

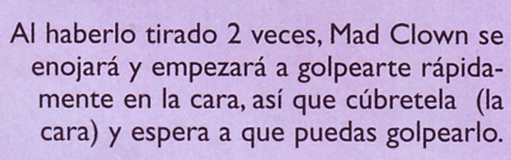



Mad Clown tiene un golpe que comienza con un engaño de gancho y termina con un golpe fuerte. Es común que te engañe, pero con la práctica y a golpes aprenderás a que tienes que esquivar el golpe y no el engaño de gancho.






Otro ataque de Mad Clown es cuando empieza a hacer malabares con pelotas y te arroja 3 pares de bolas. Aquí tienes que fijarte como vienen las bolas para que puedas moverte a la derecha, izquierda o quedarte quieto. Después se arrojará hacia ti, así que agáchate.



Al haberlo tirado 2 veces, Mad Clown se enojará y empezará a golpearte rápidamente en la cara, así que cúbretela (la cara) y espera a que puedas golpearlo.





Super Machoman:



Necesitarás de mucha habilidad para poder vencer a este oponente. Cuando su entrenador le diga "Excercise Program A!" Super Machoman intentará pegarte 5 veces en la cara, así que cúbretela.



Cuando diga "Excercise Program B!" te tirará 3 golpes al cuerpo. Sólo cúbrete el estómago.





Cuando diga "Excercise Program C!" te tirará 3 Upper, así que agáchate 3 veces.

Cuando Super Machoman mueva su mano izquierda, te intentará eliminar con su "Super Spin Punch". Tendrás que agacharte tantas veces como sea necesario para que no pierdas la cabeza (puede llegar a lanzarte hasta 7 "Super Spin Punch").

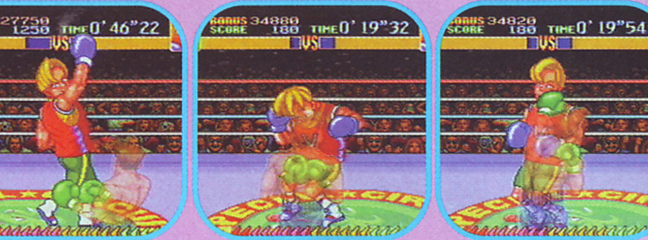
SPECIAL ★ CIRCUIT

Narcis Prince:



A este peleador lo tienes que golpear en la cara para que pierda el control y puedas golpearlo más fácil.

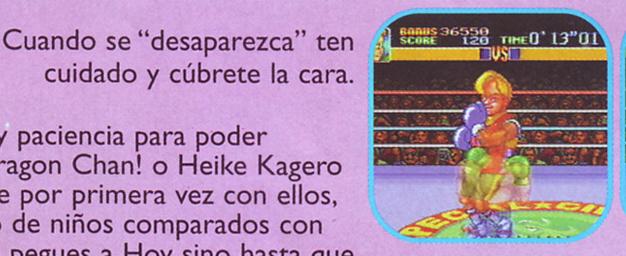






Siempre que te tire un golpe, esquívalo y pégale al estómago 1 vez. Ejecuta esto siempre, menos cuando tire Upper, ya que aquí puedes pegarle al estómago y luego a la cara.

Cuando se "desaparezca" ten cuidado y cúbrete la cara.





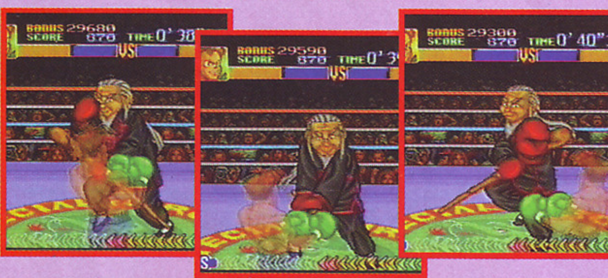
Hoy Quarlow:

Necesitarás mucha práctica y paciencia para poder vencerlo (si pensabas que Dragon Chan! o Heike Kagero eran difíciles, cuando peleaste por primera vez con ellos, créenos que ellos eran juego de niños comparados con Hoy). Para empezar, nunca le pegues a Hoy sino hasta que él te tire un golpe y lo hayas esquivado. Ya que hayas logrado conectarle el 1er. golpe, aplica combinaciones de derecha e izquierda, derecha e izquierda. Cuando Hoy levante su bastón, pon defensa hacia arriba para evitar 3 golpes a la cara y luego esquiva el 4o. golpe y regresa pegándole.





Cuando Hoy se tape un ojo (más o menos) te dará 2 golpes al estómago y uno a la cara, cúbrete o esquiva los primeros y esquiva el 3o. para regresar golpeándolo.



Cuando Hoy te tire un golpe como el de la primer foto, esquívalo, regresa golpeándolo, agáchate para evitar el golpe y continúa golpeándolo.







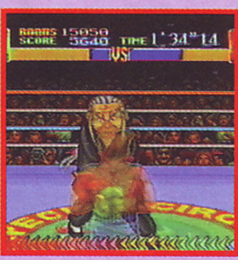


En ocasiones Hoy saltará a una esquina, así que fíjate bien porque cuando levante el bastón se lanzará contra ti. Sólo muévete al lado opuesto de donde viene.

Habrá veces que Hoy te tire un bastonazo. Esquívalo y prepárate para agacharte ya que es muy probable que te tire una patada.









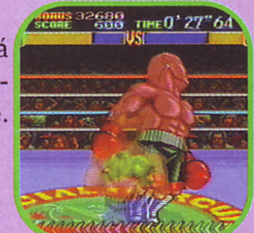
Finalmente, cuando veas que hoy mueve rápidamente su bastón, prepárate para cubrirte 3 veces la cara, otras 2 al estómago y 2 a la cara.

Rick Bruiser:






Rick tiene una combinación que comienza cuando mueve su mano izquierda y luego como que desaparece. Tendrás que cubrirte el estómago, la cara y moverte a la derecha.




Cuando veas que Rick se voltea, muévete ya que tirará un golpe muy veloz. Esto sucede cuando lo golpeas usando poder o cuando le adivinas un golpe.




Si ves que Rick tira un Upper, esquívalo y fíjate bien ya que podría golpearte con el codo y romperte la mano (y no podrás golpear con esta mano por un rato), así que muévete 2 veces. Hay veces que tira el codazo sin el Upper.





El ataque más peligroso de Rick es cuando desaparece y brinca. Al momento de caer, Rick hará que te quedes quieto y te tirará un Uppercut. Para evitar ser derribado agáchate o muévete es el último segundo y quédate así el mayor tiempo posible.

Nick Bruiser:





Cuando Nick brinque hacia atrás, prepárate para moverte y luego agacharte para esquivar primero su codazo y luego sus 2 ganchos.





Nick tiene una combinación de golpes como Piston Hurricane y Aran Ryan. Cúbrete abajo, arriba, abajo, arriba, pero no intentes cubrirte de todos los golpes, mejor cúbrete de uno y golpéalo (si te cubres la cara y luego le pegas, vuelve a cubrirte la cara, haz igual con el estómago).




Ten cuidado de que Nick no te rompa la mano. Sólo muévete cuando intente hacerlo.

Trata de tirar golpes constantemente para que el tiempo no se agote. Cuando veas que Nick deja de moverse, es señal de que te tirará un golpe rápido.

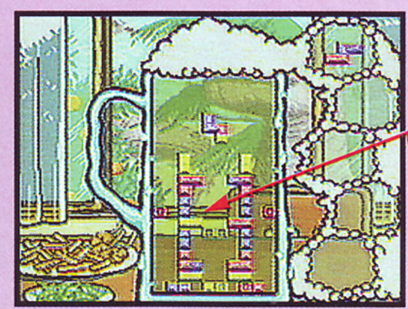


Envíanos tus secretos a: Pestalozzi No.838
Col. Del Valle C.P. 03100 México, D.F.



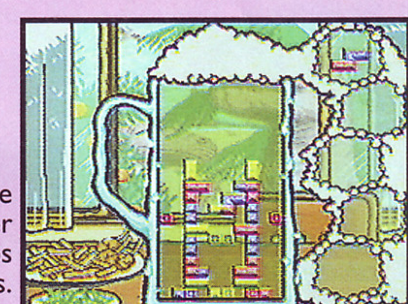
NIVEL 60

Para resolver este nivel usando una de las dos piezas que te dan, haz lo siguiente:



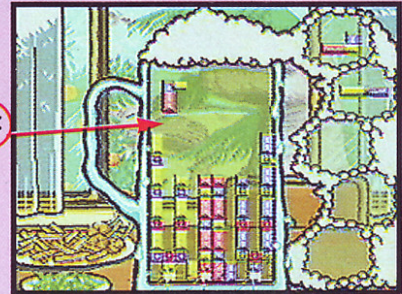
Gira la primer pieza de manera que pueda pasar por en medio de...

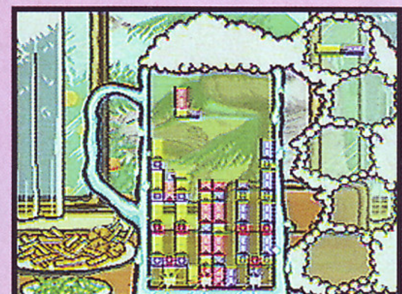
...ahora vuelve a rotarla para que quede como indica la foto y al caer destruya los bloques amarillos y rojos.



NIVEL 76

Este nivel tiene 3 soluciones y todas comienzan dejando la primer pieza como se ve:



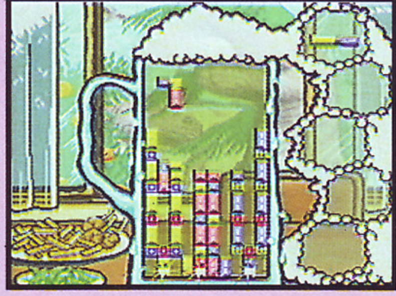


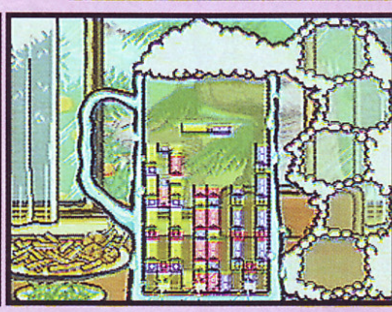
1a Solución: Pon la 2a pieza como se ve en la foto y resolverás el nivel usando sólo dos piezas.

2a Solución: Coloca la 2a. pieza como se ve en la primer foto y la 3a pieza sólo déjala caer.









3a Solución: Pon la 2a pieza como se ve en la 1a. foto y la 3a pieza muévela a la izquierda (sin rotarla) para que quede como se ve en la 2a foto.

Si tú conoces otro nivel con varias soluciones diferentes como el 76 ó que se pueda resolver usando no todas las piezas como el 60, escríbenos explicando claramente el procedimiento.



Ahora vamos a darte algunos bugs de este juego (¡qué raro!). Si creías que los bugs que se han mencionado en los números anteriores eran extraordinariamente increíbles, espera a ver estos.

1) Utiliza ambos eligan a Shang Tsung.

2) En el round definitivo el Shang Tsung que va a perder debe transformarse en ¡adivinaste! J. Cage (Izquierda, Izquierda, Abajo, B) ¡volviste a adivinar! un Fireball alto y uno bajo hasta que no saque poder.



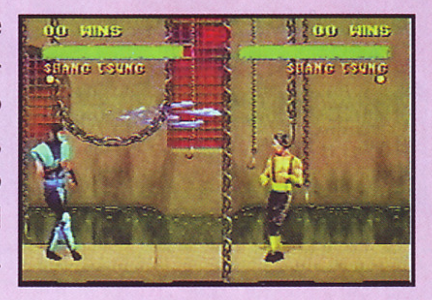


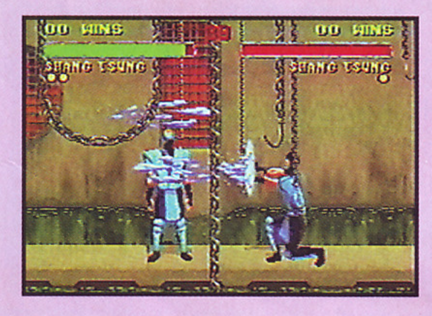




3) Ahora marca Shadow Kick.

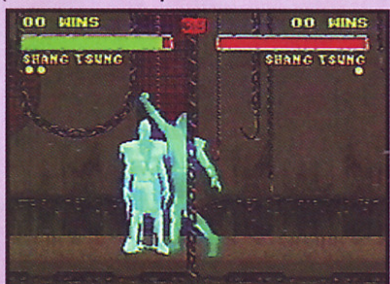
4) Cuando S. Tsung regrese a su forma inicial transfórmate en Sub-Zero (Derecha, Derecha, Abajo, X) y marca Ice Blast (Abajo + Diagonal Derecha + B) el cual se quedará flotando.

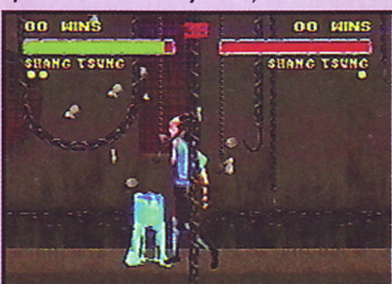




5) El otro Shang Tsung (o Sub-Zero) debe ganar y cuando salga Finish Him (el que va a perder debe de estar debajo del Ice Blast). Realiza Deep Freeze (Derecha, Derecha, Abajo, X) y marca Derecha, Abajo, Derecha, Derecha, Y, para que lo golpees.

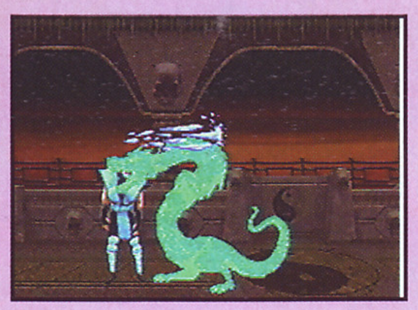
Al golpearlo, el ganador se congelará un rato. Después de que se recupere, golpea al oponente con puro Upper (Abajo, Y) las veces que quieras.
(también se puede con Hard Explotion de Rayden)













¿Divertido? Ahora repite los pasos del 1 al 5 haciendo el fatality "Kintaro" o "Dragon Snack" y verás algo mejor.



Ahora en vez de hacer Ice Blast en el paso 4, realiza cualquier poder como One Fireball de Shang Tsung, Force Ball de Reptile, Spear de Scorpion o Fan Throw de Kitana

Hazlo con cualquier jugador y echa a volar tu imaginación (Puedes hacer la cabeza que gira, el fatality de 2 minutos, Spear y Ice Blast Rojo, etc.)







Vaya que este juego tiene bugs, al jugar en "The Pit II" contra la computadora, elimina a tu oponente y tíralo del puente (un verso). Cuando tu enemigo quede embarrado en el piso, reta con el control 2 y verás otro bug.



Para obtener Random Select en el modo de juego 4 Vs. 4, presiona Select.

Juega en el modo 4 Vs. 4 y al llegar a "The Portal" haz el truco para sacar a Smoke. Ahora en vez de pelear contra él, pelearás contra cualquiera de los 12 peleadores que será controlado por la computadora y luego contra otros 3 que serán controlados por nadie.









Adivina: ¿Qué pasa cuando un grupo de extraterrestres o uno muy poderoso conoce nuestro planeta?, pues está claro que inmediatamente lo invade. Pero esto no es todo. ¿Qué pasa después de que el planeta es invadido? ¡Pues aparece un grupo de defensores dispuestos a recuperar el planeta!

Este grupo de defensores está formado por cuatro muy peculiares personajes, ellos son:

BABY HEAD

Este bebé de sólo dos años de edad es todo un genio, tanto así que el robot que el maneja es una de sus creaciones. Este robot tiene bastante poder de ataque pero desafortunadamente es bastante pesado por lo que sus movimientos son lentos.

MACK THE KNIFE

Este ser que parece ser una momia no es otra cosa que un Alien que se ha unido al grupo pues tiene una cuenta pendiente con Scumnocide. El es un poco lento al desplazarse pero su alcance al atacar compensa este pequeño defecto, también ataca con bastante velocidad.

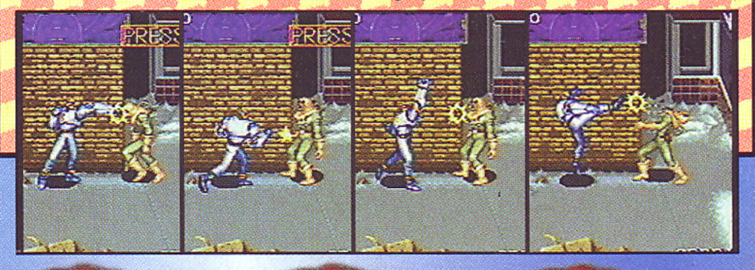
GINZU THE NINJA

No sabemos si este individuo se haya unido al grupo para expulsar a los Aliens del planeta o para olvidarse de que tiene nombre de cuchillo pero lo que sí es seguro es que su gran velocidad al moverse y atacar lo hacen un personaje valioso, lo malo es que no es muy fuerte.

CAPTAIN COMMANDO

El es el líder del grupo, se supone que éste es el personaje más equilibrado del juego y con el que puedes empezar a conocer el juego. De sus cualidades podemos destacar su regular alcance al atacar enemigos y que tiene un buen nivel de fuerza con lo que les causa más daño.

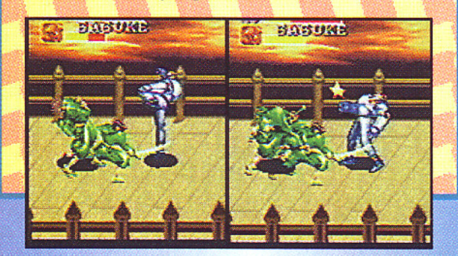
Este juego es del estilo "Final Fight" (Perdón, se nos había olvidado decirte eso) así que al elegir a tu personaje debes avanzar a lo largo de varias escenas y derrotar a los criados de Scumnocide (el alien que invadió el planeta) para así llegar hasta donde él se encuentra y golpearlo. Tu personaje tiene varias formas de ataque (Unas te las diremos y otras las tendrás que descubrir tú) pero la más común es la de darle una secuencia de cuatro golpes con el botón Y.





Pero 3 de los cuatro miembros del equipo pueden modificar su rutina de golpes (Todos menos el Captain), esto se logra si mantienes el control hacia atrás o adelante mientras atacas. El golpe que darán en tercer lugar será más fuerte y de más poder, pero irremediablemente más lento. Si haces el control hacia atrás o adelante mientras atacas con el Captain Commando, él avanzará o retrocederá un poco al atacar.

Por cierto hay un pequeño problema con este tipo de ataque y es que si estás golpeando al mismo tiempo a dos o tres enemigos, uno de ellos puede reaccionar rápidamente y contrarrestar tu ataque tal como se ve en la secuencia de las fotos, así que si ves un grupillo de enemigos, lo más recomendable en este caso es golpearlos con un ataque corriendo o saltando y pegándoles.





Después de los ataques normales otra cualidad que comparten todos los peleadores es la de correr al mover el control dos veces rápidas hacia adelante, mientras estás corriendo puedes atacar presionando el botón Y, o también puedes hacer un ataque un poco más complejo si presionas el botón de salto primero (El B) y después el de ataque, de esta última forma el personaje que tiene el movimiento más sobresaliente es el Capi con su Flame Thrower.



city



Ya sabes que es lo que siempre decimos de las primeras escenas: "Esta no es una escena muy complicada y los enemigos que aquí aparecen no te causarán mucho problema", la única parte más o menos complicada es antes de entrar al banco, pues te aparecen varios enemigos, lo importante aquí es no tomar la carne hasta que realmente la necesites o una vez que hayas vencido a todos los enemigos pues la siguiente pelea es contra el jefe del nivel.

museum



Al principio de este nivel te enfrentarás a dos enemigos bastante molestos, el primero es un individuo que trae un cuchillo y que ocasionalmente te arroja; para evitarlo muévete arriba, abajo o intenta pegarle a los cuchillos. El otro tipo de enemigos son unas chicas que te pueden electrocutar así que cuando veas que activan los aditamentos que traen en las manos no te les acerques.



Shtrom Jr. es el jefe de esta escena. Si él se aleja y te comienza a disparar flechas golpéalas para que no te peguen, ten mucho cuidado cuando salte pues posiblemente se te arrojará violentamente para golpearte, si lo puedes esquivar cuando él haga este movimiento tendrás una excelente oportunidad para agarrarlo y arrojarlo.

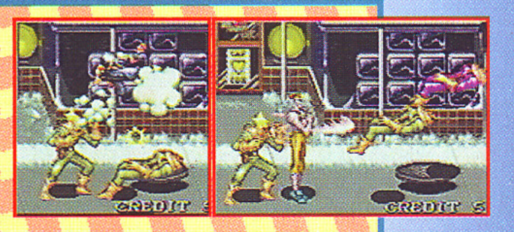
Otra técnica de ataque es ésta: Cuando te acerques mucho a un enemigo automáticamente lo agarrarás y entonces si presionas el botón de ataque lo podrás golpear tres veces, pero si presionas el botón de ataque más cualquier dirección en el control lo arrojarás, así que como te has de imaginar lo más recomendable en estos casos es golpear dos veces a un rival y después arrojarlo, y es mejor si lo haces contra otros enemigos pues así además de restarle energía al que estabas atacando se lo harás también a los demás.



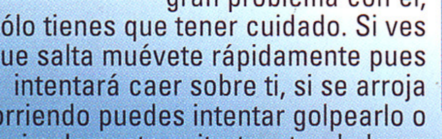


Con este tipo de ataques el que tiene una gran ventaja es Baby Head porque además de ejecutar los movimientos antesmencionados él tiene uno extra y es que al agarrarlos puedes saltar con ellos y en el aire presionar el botón de ataque para aplicarles una llave que les quita bastante energía.

Por cierto ya que estamos con los poderes especiales aquí hay otro ejemplo: Si presionas simultáneamente los botones Y y B ejecutas un poder especial que daña a cuanto enemigo se encuentre a tu alrededor, pero lo malo es que al ejecutarlo pierdes algo de energía por lo que es recomendable hacerlo en situaciones difíciles. Alguien que tiene mucha ventaja con este tipo de ataque es Mack the Knife pues mientras lo hace se puede mover.

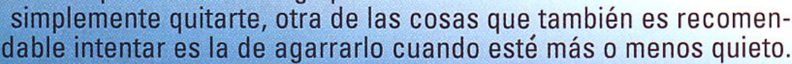


Este juego tiene 8 escenas donde te enfrentarás a diferentes enemigos y jefes finales. Como es una sana costumbre de esta revista a continuación te daremos un pequeño avance de las primeras escenas y unos sencillos tips para ayudarte.





Dolg es el nombre del primer enemigo y no hay gran problema con él, sólo tienes que tener cuidado. Si ves que salta muévete rápidamente pues intentará caer sobre ti, si se arroja corriendo puedes intentar golpearlo o simplemente quitarte, otra de las cosas que también es recomendable intentar es la de agarrarlo cuando esté más o menos quieto.





En la segunda parte de esta escena te tendrás que cuidar de un nuevo enemigo llamado Marbin, pues él te puede alcanzar y golpear por la espalda o escupirte fuego.









ninja house



Algo que seguramente ya habías notado en otros juegos de este estilo, es que cuando destruyes algunas cajas o basureros en el camino encuentras algunas armas, estas te ayudan a destruir a tus enemigos pero sólo se pueden utilizar un limitado número de veces. Otra cosa es que si estás en una pantalla donde hay una de estas cajas y no las destruyes inmediatamente evitarás que aparezcan muchos enemigos en pantalla; esta es una técnica segura pero algo tardada.

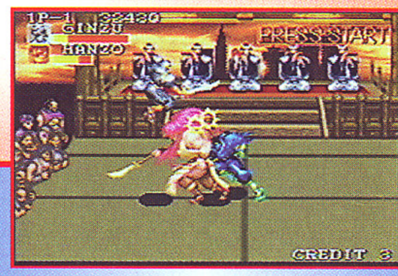
Como su nombre lo indica en esta escena te encontrarás con una muy buena cantidad de ninjas los que aparecerán de repente de las paredes así que ten cuidado, otra de las cuestiones de las que te tendrás que cuidar es de las estrellas que ellos te arrojan.



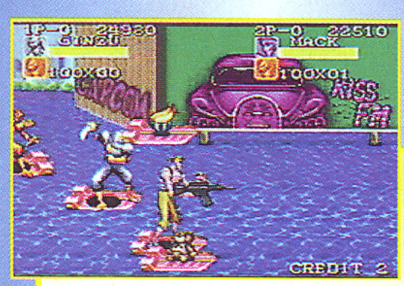
El jefe de esta escena es un Kabuki de nombre Yamato, uno de tus peores errores sería tratar de agarrarlo o atacarlo de frente pues se deshará de ti fácilmente con su lanza, así que nuestra recomendación es que te esperes a que aparezca un ninja, lo agarres y se lo arrojes; otra cosa que también funciona pero es algo arriesgada es correr hacia él y atacarlo saltando.







sea port





Sea Port tampoco es muy larga y es algo así como la continuación de Circus porque una vez que derrotes al monstruo tendrás que perseguir al Dr. T.W. en unas lanchas. Esta parece una escena de puntos, pues mientras dure la persecución encontrarás regalos, comida y armas, pero también tendrás que estar muy atento con los anuncios que hay en el camino.



Para poder finalizar esta escena tendrás que golpear la lancha de Dr. repetidamente, entre más rápido lo hagas más puntos podrás obtener al final de la escena.

CIRCUS

circus



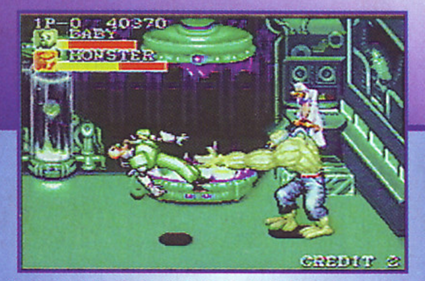


Esta escena no es muy larga, es más: La parte que se podría considerar la más peligrosa (además de la del jefe) es la zona en donde entras a un pequeño coliseo donde deberás vencer a algunos enemigos para seguir avanzando.





El jefe de esta escena sí es algo complicado y es muy difícil tratar de agarrarlo o golpearlo porque tiene bastante alcance, así que lo mejor que puedes hacer es correr, saltar y golpearlo cuando haya oportunidad, si te ves acorralado utiliza tu poder especial aunque pierdas energía pues si acerca mucho de cualquier forma te la quitará.



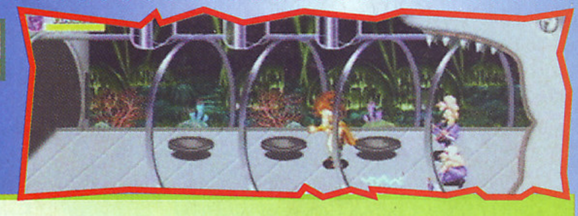




UNDERGROUND BASE

underground base







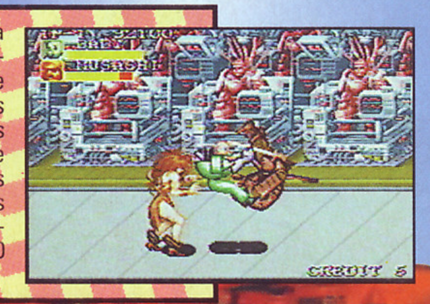
Esta será la última escena en la que te ayudaremos (si es que a decir "Cuídate de este tipo..." se le puede considerar ayuda) para no quitarle emoción al juego. En esta parte en particular serás atacado por los enemigos más poderosos del juego, de entre los que destacan unos seres de tamaño descomunal llamados Mardia.

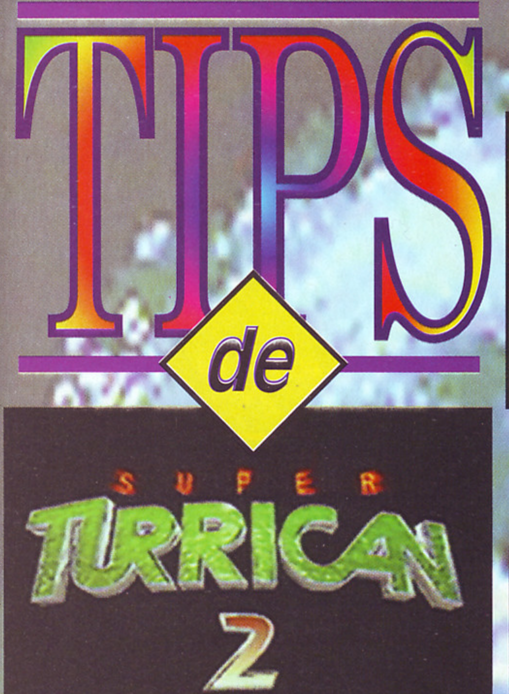


En esta parte del nivel aparecen unos raros enemigos que parecen tiburones. Tendrás que cuidarte, pues tienen bastante alcance al atacar, por cierto: Al terminar este nivel te vas a enfrentar no con uno sino con dos jefes, pero no te preocupes pues no te saldrán al mismo tiempo, ellos son muy similares al del segundo nivel así que emplea la misma técnica para derrotarlos.



En los tres siguientes niveles te enfrentarás a nuevos peligros y las cosas se pondrán más difíciles para ti, sale sobrando la recomendación de que te cuides, por cierto, hay algo que casi se nos olvida decirte y es que al comenzar el juego tienes 5 créditos de reserva para poder continuar si te eliminan tus dos vidas que tienes, pero si logras hacer 70000 puntos obtendrás un crédito y si logras hacer otros 70000 puntos podrás obtener un crédito más (aunque en condiciones normales los 140 mil puntos los obtienes al terminar el juego).



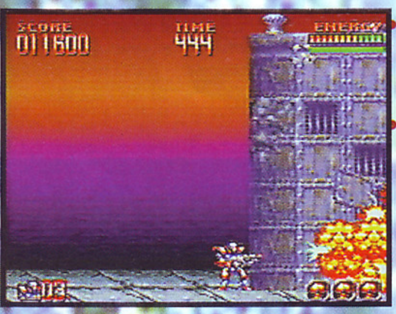


Este juego programado por Factor 5 está muy interesante y para que no te cueste trabajo acabarlo, aquí tienes algunos tips:

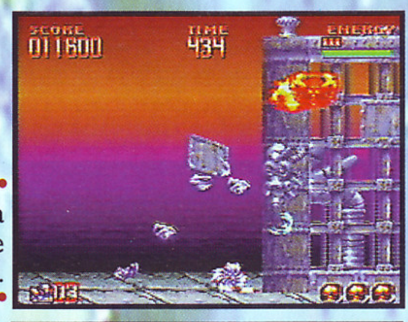


En el nivel 1-1, cuando vayas en el tanque y llegues aquí (en donde salen los robots que vuelan), si te cuesta trabajo eliminarlos, salta hacia adelante cuando se lancen contra ti.

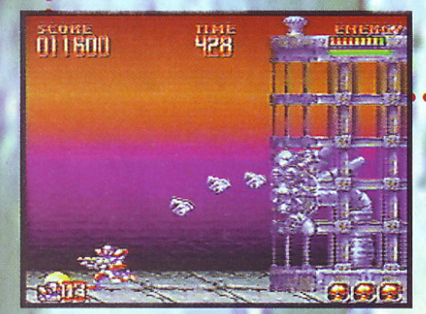




Para eliminar a este jefe, sólo pégate a él y dispárale.



Y cuando la cara del enemigo esté cerca del piso, vete hacia la izquierda.



Cuando veas que te va a caer una lámina encima, utiliza tu habilidad de convertirte en bola.

En el Nivel 1-2, elimina a estos robots usando esta arma mientras te colocas un nivel arriba de ellos.



Al llegar aquí, sube por la pared de la derecha y regresa para que puedas tomar los Items escondidos.

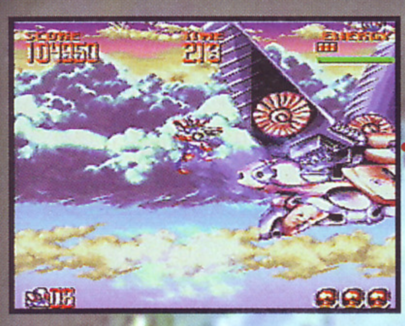




A este jefe elimínalo usando el láser. Cuando se acerque a ti, muévete al otro lado usando bola.



En 1-3 no hay mucho problema, sólo evita el gas venenoso.



En 1-4 sube al lomo de... ¿la avispa? para que te muevas con facilidad.



Al jefe del nivel 1 elimínalo disparándole a su ¿lengua? y cuidándote de las gotas verdes que salen de sus dientes.

Al caer sobre el gusano, ve rápidamente hacia la derecha y al llegar a su cola espera al otro gusano y salta hacia él.





Y cuando puedas usa tus bombas, de preferencia cuando estés cerca de la lengua.

En 2-1, al comenzar tienes que ir avanzando brincando, ya que la tira azul que sale de las turbinas te impide avanzar.

Cuando veas la turbina, destrúyela para que puedas continuar.

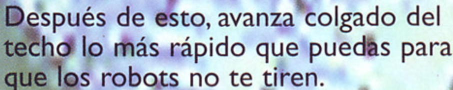




Para destruir estos robots utiliza esta arma y esquiva los rayos que te dispara.



Elimina a estos seres, mientras cuelgas del techo meciéndote lo menos posible.



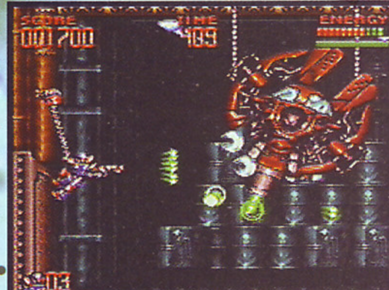
Después de esto, avanza colgado del techo lo más rápido que puedas para que los robots no te tiren.



En el nivel 2-2 tendrás que viajar en una especie de moto. Después de esquivar los haces de energía sólo tienes que ir derecho en el mismo lugar mientras disparas.



En 2-3 te encontrarás con estos cañones. Cuélgate de la pared y dispárales. Cuando se acerquen cambia de lado. Usa también tus bombas.



En 2-4 no puedes usar la misma técnica que en 2-2, así que esquiva las bolas rojas y elimina a los enemigos. Al final de este nivel te encontrarás con 3 tipos que querrán hacerte hoyos, así que acelera usando el botón de saltar y pásate al otro lado de ellos para que los empujes contra la pared.

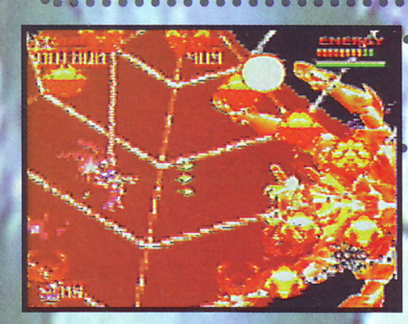




El jefe del nivel 2 sí que es difícil. Tienes que dispararle mientras cuelgas de la telaraña. Trata de esquivar la cara verde que te dispara subiendo y bajando.

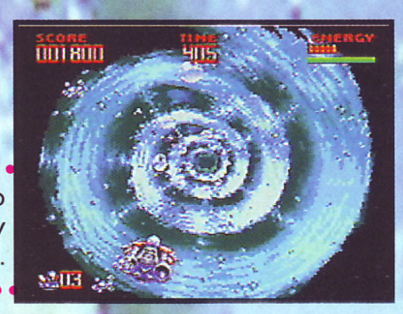
En 2-5 sólo tienes que evitar que los misiles te saquen de pantalla. Así que salta de uno a otro para mantenerte lo más abajo posible.





Cuando no te ataque y esté sacando arañas, aprovecha para dispararle con todo.

En el 3-3 te recomendamos que no comas nada antes de llegar aquí y por si las dudas ten lista una bolsa.

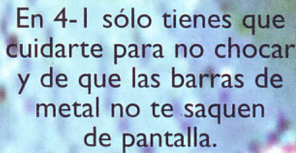


En el nivel 3-4 vete por la parte de abajo. Así no tendrás que preocuparte mucho por las minas.



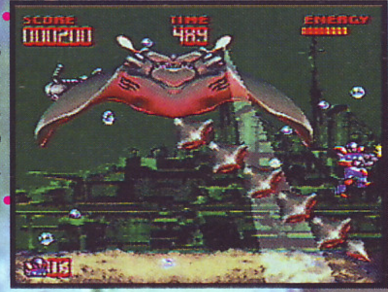


Cuídate de no quedar atrapado por el fondo y que te salgas de pantalla.

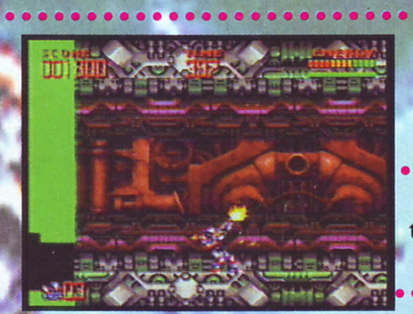


En 4-1 sólo tienes que cuidarte para no chocar y de que las barras de metal no te saquen de pantalla.

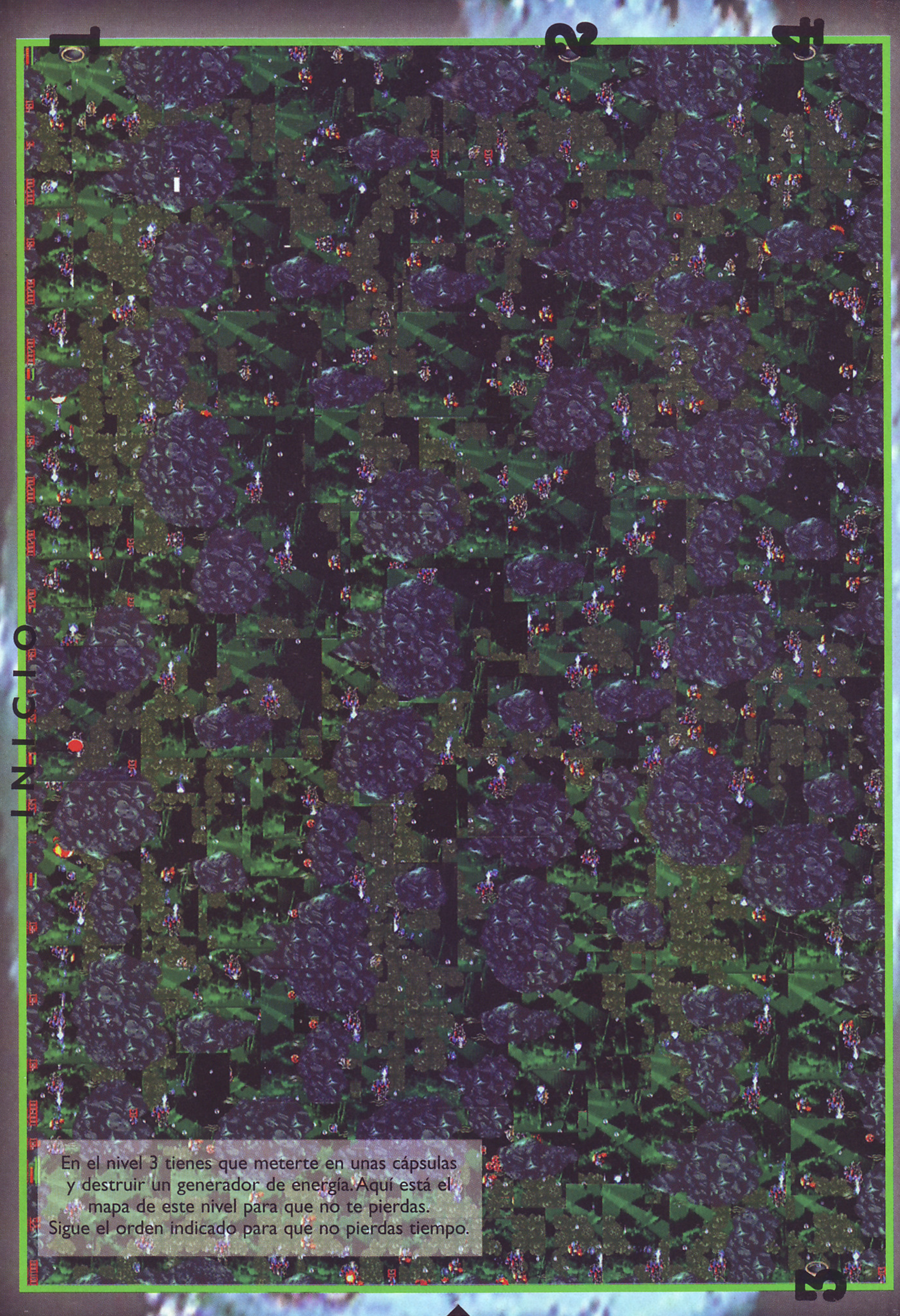
Al jefe del Nivel 3 dispárale lo más rápido que puedas (sin exponerte) mientras estés sobre el minisubmarino. Cuando el enemigo te tire, sólo esquiva su pico por un rato.







Al llegar al Nivel 4-2 te las tendrás que ver con el jefe. ¿Crees poder vencerlo?



En el nivel 3 tienes que meterte en unas cápsulas y destruir un generador de energía. Aquí está el mapa de este nivel para que no te pierdas. Sigue el orden indicado para que no pierdas tiempo.



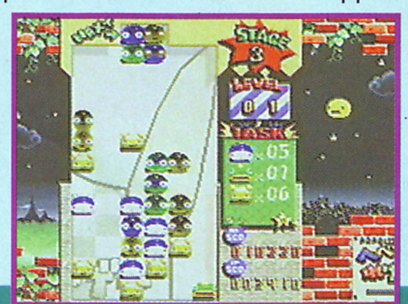




Antes de empezar con este análisis, una gran duda nos asalta: ¿Qué rayos significa Popoitto? Ya alguna vez dijimos que no se trataba de un apodo cursi, tampoco es la forma en la que los españoles llaman a las pajillas en diminutivo y mucho menos es una enfermedad causada por comer mucha fibra. Pues nada de lo anterior está cerca de la definición correcta pues Popoitto es un nuevo juego Puzzle de Sunsoft.

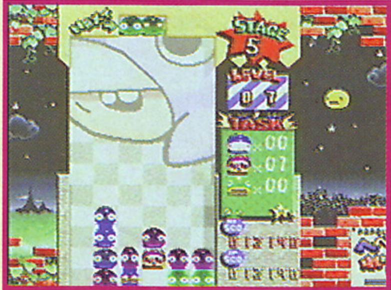
En estos momentos algunos lectores deben encontrarse bastante extrañados puesto que ha salido un juego de Sunsoft y no está basado en personajes de Warner Bros. lo cual se debe seguramente a los cambios internos que hubo en la compañía, así que seguramente éste será el primero de muchos juegos de procedencia japonesa que aparecerán por parte de Sunsoft.

Bueno, pero dejémonos de chismes y pasemos a analizar este juego. Para empezar y por lo que ya has leído, este es un juego Puzzle para una o dos personas simultáneas, lo encontrarás muy parecido a Kirby's Avalanche pero también tiene algo de Dr. Mario pues básicamente lo que tendrás que hacer en el juego es acomodar un par de cosas pegajosas que reciben el nombre de Poppons; si logras acomodar cuatro del mismo color ya sea en forma horizontal o vertical estos desaparecerán. Parece sencillo, pero eso no es en realidad todo lo que tienes que hacer, pues tendrás que juntar varios de estos Poppons de tal forma que al desaparecer lo hagan con las pequeñas caras de Hebereke y sus amigos, así hasta desaparecer todas las que están en la pantalla.





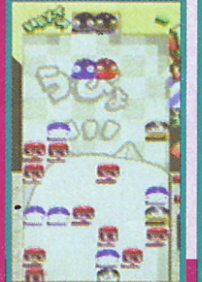




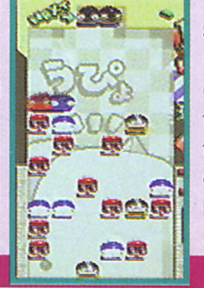
Este juego al ser muy parecido a otros del estilo también tiene muchas reglas que comparte, por ejemplo el par de moc..... perdón, de Poppons que aparecen en la parte alta de la pantalla y descienden a cierta velocidad dependiendo el nivel en el que estés; mientras están descendiendo los Poppons puedes girarlos para acomodarlos en donde te plazca o sea necesario.

ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS ENTRE LAS TRES FOTOS

Claro, esta revista no se especializa en ese tipo de pasatiempos pero era importante que te dieras cuenta que todas las caras están acomodadas en diferente forma en cada una de las fotos pues esa es una de las características de este juego: Las caras que tienes que desaparecer se mueven constantemente mientras no tengan un Poppon encima de ellas, lo que le agrega un poco más de dificultad.







Cada nivel se juega con tres diferentes colores (aunque no siempre son los mismos, sólo son tres) pero ocasionalmente aparece un Poppon que parpadea, este singular personaje funciona como Comodín así que vale como cualquier Poppon lo que te ayuda bastante en situaciones desesperadas.



Casi al principio del análisis te comentamos que este juego tenía dos modos de juego: A continuación te explicaremos más a detalle de qué se trata cada uno de ellos.



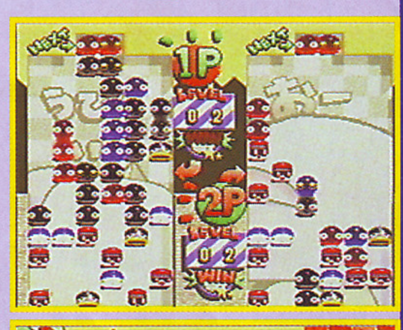
one player mode





Este también podría ser considerado como el modo de historia, pues aquí tienes que guiar a Hebereke y sus amigos quienes han llegado a un extraño mundo, su misión es luchar contra algunos seres extraños y hasta entre ellos mismos para ayudar a liberar a los Poppons.

En este modo en realidad no te enfrentas a nadie, lo único que tendrás que hacer es desaparecer un determinado número de caritas en dos de tres rounds, y decimos dos de tres rounds porque si llenas la pantalla de Poppons de tal forma que ya no puedan salir pierdes una oportunidad. Conforme vas venciendo enemigos el juego se va haciendo más difícil.

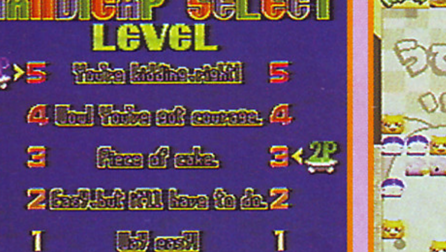


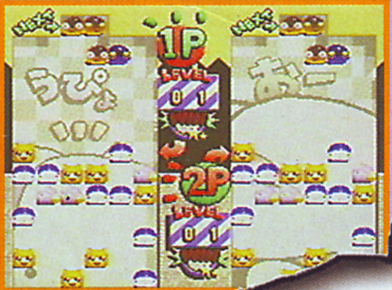


Así de fácil es de explicar el modo de un jugador, pero ahora veremos el Two Players que es un poquito más complicado.

two players mode

En el modo de dos jugadores hay dos formas de derrotar a tu rival (porque hay que derrotarlos) la primera es terminar todas tus caritas antes que tu rival, la otra es la de hacer que la pantalla de tu rival se llene de Poppons, esto lo puedes lograr mediante castigos que a continuación te diremos como hacerlos.

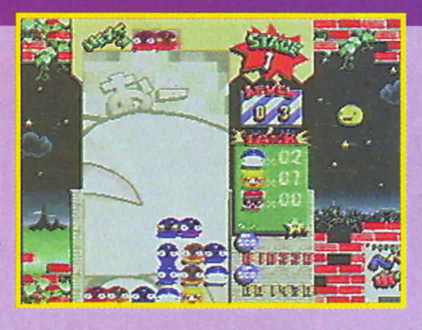




Antes de empezar a jugar verás una pantalla de Handicap donde se supone que podrás equilibrar las cosas para que así no te aplaste alguien que apenas está comenzando a jugar.

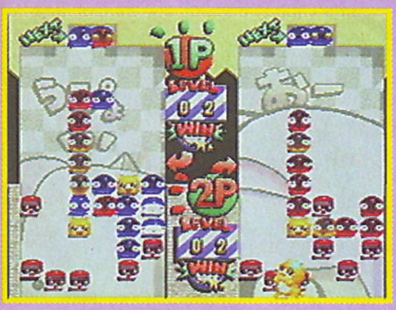
Hebereke es el personaje "mascota" de Sunsoft en Japón. A él y a sus amigos nunca los conocimos porque el juego en el que se dio a conocer (Neutopia para el NES) fue cancelado por la gente de Sunsoft América quien comenzó a meter las licencias de WB.



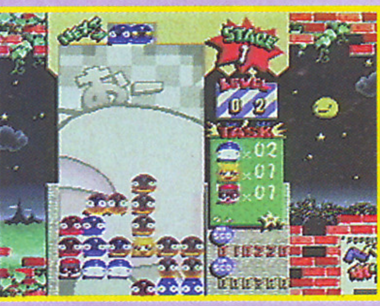


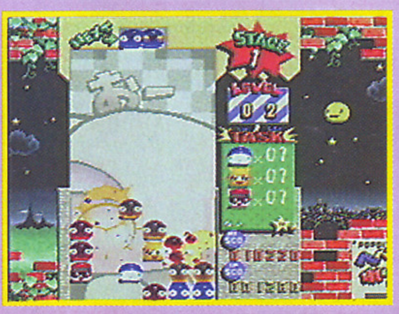
Seguramente te has de imaginar que para castigar a tu rival tienes que desaparecer varias líneas simultáneamente pero eso no es así. Por ejemplo aquí tenemos una jugada con la cual se desaparecerán dos líneas simultáneas, sin embargo con este movimiento no castigarás a tu rival porque para hacerlo, lo que necesitas hacer es la jugada conocida como "Chain".

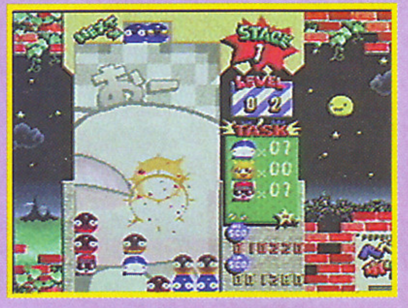
Una forma en la cual te podrás dar cuenta cuando has sido castigado es que escucharás una especie de fanfarria en el juego de tu enemigo y si tienes tiempo de voltear a ver, observarás que aparece uno de los personajes arrojando algo a tu área de juego. Un castigo masivo no sólo te llena de Poppons sino que además siempre te arruina jugadas que estabas apunto de ejecutar.







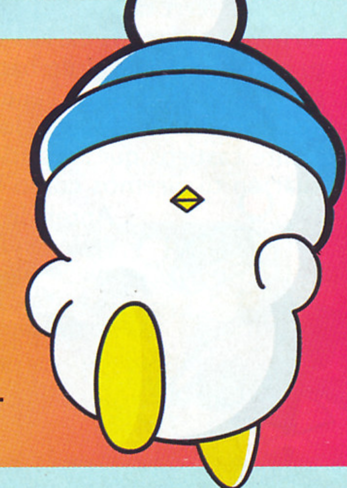




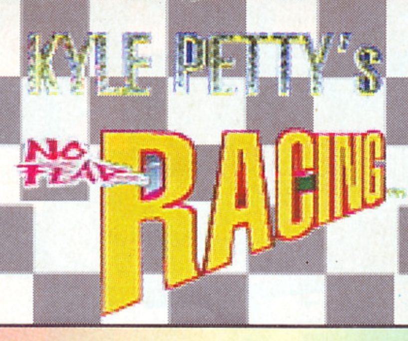
Las jugadas en cadena o "Chain" son las que desaparecen dos o más líneas pero no tiene que ser en forma simultánea: primero tienes que desaparecer una línea y esta jugada tiene que hacer que desaparezcan más líneas, después, como se ve en las cuatro fotos siguientes. Estas son las únicas jugadas con las que podrás castigar a tu rival y, obviamente, entre más líneas desaparezcas en jugadas de cadena, mayor será el castigo.



Popoitto es un juego regular comparándolo con muchos de los Puzzles que existen en el mercado. La dificultad en el modo de un jugador no es muy alta haciendo a este juego el típico "divertido pero sólo para dos jugadores". Definitivamente este juego tanto en dificultad como en el tipo de personajes que tiene, se puede deducir que está especialmente diseñado para jugadores jóvenes.







Kyle Petty´s No Fear Racing es quizá uno de los juegos más impulsados por parte de William E., aún desde que eran Trade West. Este título de automovilísmo te permitirá competir contra Kyle Petty, un afamado corredor de autos. Pero esto no es lo más importante del juego, sino que en su desarrollo se utilizaron gráficos creados en computadoras Silicon Graphics y que para crear los vehículos, se crearon modelos matemáticos.



Este es un intenso título para 1 o 2 jugadores simultáneos con muy buenas opciones, algunas de ellas te parecerán comunes pero hay otras que son innovadoras e interesantes, así que pasemos a ver más a fondo este juego.

Al empezar a jugar con KP te encontrarás con una pantalla con varias opciones (5 para ser más exactos) y las cuales son:

SEASON Y PASSWORD

Estas dos opciones están íntimamente ligadas ya que cuando eliges Season tendrás que competir toda una temporada completa; ahí al terminar cada carrera, te darán un password que deberás escribir y el cual tendrás que poner después si quieres reiniciar el juego en la opción "Password" (cuánta ciencia), sin embargo, el password sólo guarda la pista en la que te quedaste y el dinero que tienes, así que al empezar con un password tendrás que comprar de nuevo todo lo que tenías equipado en tu vehículo (el dinero que tendrás es como si hubieras vendido todo) además tampoco te guarda los puntos que haces.





SINGLE RACE

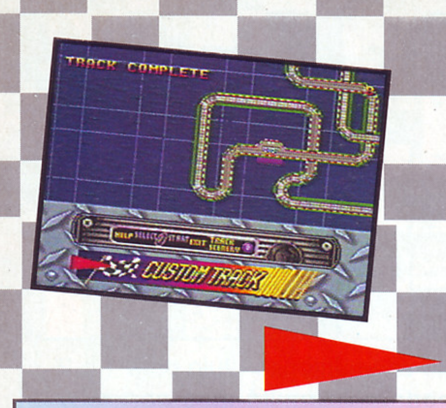


En Single Race podremos competir en cualquiera de las pistas disponibles del juego, aún en las que tú diseñes. Esta opción es muy sencilla pues en cuanto termines la carrera esto se acabó.

CUSTOM TRACK

Custom Track , es una opción única en los juegos de automovilismo pues aquí podrás crear una pista a tu antojo y con cualquier forma no importando que ésta sea un poco irracional, para lograr tu objetivo tienes 100 "fragmentos" que son con los que le darás forma a tu pista.

Si aún no está satisfecho tu instinto asesino después de terminar una pista llena de curvas, todavía podrás ponerle muchas cosas más, por ejemplo adornos, obstáculos dentro de la pista, elegir BGM y hasta el clima; todo esto nos hace pensar que no hubiera estado de más que el juego tuviera batería para grabar una pista, de cualquier forma es muy buena opción.





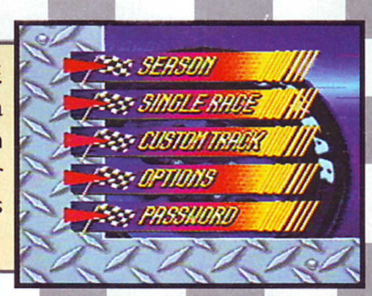


OPTIONS

Aquí podrás definir si jugarán 1 o 2 personas, además de arreglar la dificultad, agregar música o callar al anunciador si te molesta.

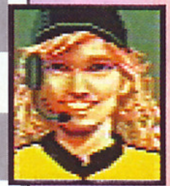
ANTES DE PONERTE AL VOLANTE

Afortunadamente conducir en KPNFR es más sencillo que hacerlo de verdad en el D.F. pero igual de intenso. Una vez que hayas elegido tu modo de juego vendrá una pantalla en la que podrás cambiar cosas, pues además de darte un auto en este juego, también obtienes $10,000 doláres que podrás invertir en cosas para tu vehículo. Para cambiar estas opciones, solo mueve derecha o izquierda en tu control; ahora te explicaremos muy rápidamente para que sirven todas ellas:





Aquí tú podrás escogerle número a tu vehículo, hay 10 disponibles y todos te los va diciendo el anunciador, esto es gratis.



Dependiendo qué tan bueno sea el jefe de mantenimiento, es menor tu tiempo cada vez que llegas a los pits, con el botón Select, escoges hombre o mujer, te cuesta 10,000 dólares mejorarlo.



Cada vez que obtienes una mejoría para tu motor, hay muchas otras cosas que mejoran también, como el tiempo de aceleración, el cual es muy caro, pues un arreglo te cuesta 15,000 dólares.



Se supone que cuando obtienes modificaciones extras sobre la transmisión, ésta es más exacta, con Select escoges entre transmisión manual o automática y la mejora te cuesta 8,000 dolares



El nitro ayuda a mejorar tu velocidad aunque una botella no te dura mucho, si compras más de uno, podrás cambiarlos al llegar a pits, cada botella te cuesta 1,500 dolares.



La suspensión ayuda a aminorar los daños que pueda recibir tu vehículo al saltar en un puente. Subirle un nivel a tu suspensión sólo te cuesta 5,000 dolares.



Dependiendo de qué tan bueno sea tu sistema de combustible, se reduce el consumo de éste, es casi obligatorio comprar uno cuando obtengas motor nuevo, cuesta 10,000 doláres.



Si fuerzas mucho tu vehículo en una competencia, tus llantas se podrían acabar y para cambiarlas tienes que entrar a pits, es muy importante tener al menos un par en reserva ya que sólo cuestan 1,500 dolares.

Ahora que sabemos lo básico e indispensable pasemos a jugar.



En el "pit" antes de cada carrera, tendrás la oportunidad de modificar el control de tu vehículo, en este juego tenemos opciones simples como el acelerar, frenar, usar el nitro, subir y bajar velocidades y el de "Cruise" con el cual dejas fija la velocidad que hayas alcanzado.

Una vez que hemos descifrado el control, podemos empezar a jugar, pero aún falta algo importante ¿para qué sirve todo lo que está en pantalla? no hay problema, una rápida repasada nos dará la respuesta.

1.- Tacometro: Aquí podrás observar tu velocidad y las R.P.M de tu motor, cuando la línea llegue a rojo, es cuando debes cambiar velocidad.

2.- Lap Length: En este juego no tienes un mapa de la pista a escala como otras, pero esta línea servirá para ver cuánto te falta para llegar a la meta.

6.- Vehículos Rivales: Estos son tus rivales, tendrás que rebasarlos para ganar lugares; casi siempre en primer lugar está Kyle Petty.



3.- Lap: El número de vueltas que has dado a la pista / las que tienes que dar.

4.- Indicadores: El de fuel (gasolina) y nitro indican cuánto te resta de cada uno, el de "TIRES" te marca el desgaste de tus llantas.

5.- Indicadores: Aquí tenemos la posición, la velocidad en la que estás y el tiempo transcurrido.

7.- Espectador Beodo: Este es el que nunca falla, sirve para molestar a los que están a su lado y no tiene nada que ver en el desarrollo del juego.



Antes de cada carrera tendrás que darle una vuelta rápida a la pista para definir tu lugar de arranque (en Single Race es opcional), aquí te recomendamos que uses tu nitro para que obtengas un buen lugar, no importa que lo termines, pues antes de que empiece la otra carrera, te lo regresan sin necesidad de comprar otro.

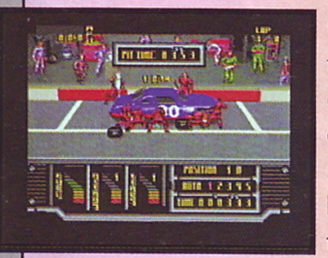




Sí, es muy divertido, pero chocar tu coche contra los de tus rivales te puede traer bastantes problemas, pues si lo haces muchas veces, tu vehículo puede encenderse en llamas y explotar, lo que te sacará instantánemente de la carrera.



Algunas pistas son muy largas o hay que darles varias vueltas, lo que hará que se te acabe la gasolina, el nitro o se desgasten tus llantas; lo único que puedes hacer en estos casos es entrar a los pits, los que se encuentran siempre después de pasar la meta en cada pista, (ubícalos en tu vuelta de calificación o en la arrancada), para entrar, sólo dirige tu vehículo a donde veas el letrero indicado.



Cuando entres a pits, tu equipo te recargará combustible automáticamente. Si quieres recargar nitro o cambiar tus dañadas llantas, presiona rápidamente los botones B (Nitro) y A (Llantas), entre mejor sea tu jefe de equipo, menos tiempo estarás en pits. Para salirte sólo presiona Y ó X.

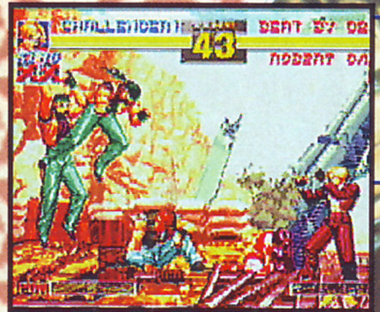


Finalmente te podemos decir que, KPNFR es un juego decente, tiene buenos gráficos, música y bastantes opciones; pero desafortunadamente, el control es difícil y el efecto de escala de todos los elementos alrededor de la pista se ven muy "salteados" cuando vas lento. Este juego tiene muchos pros... pero también algunos contras.





Seguramente ya jugaste o no tardan en poner cerca de tu casa esta nueva versión de The King of Fighters, que cuenta con el mismo número de peleadores, pero ya no encontrarás al equipo norteamericano (Brian,Heavy.D y Lucky) pero en su lugar hay un nuevo equipo que lo forman Billy Cane (archienemigo de los hermanos Bogard y Joe)que aparece en Fatal Fury 2 y Fatal Fury Special, Eiji Kisaragi (archienemigo de los Sakazaki)que aparece en Art of Fighting 2 y un nuevo personaje llamado Iory Yagami archienemigo de Kyo pero su estilo de pelea es similar. Las escenas son totalmente nuevas y como es costumbre algunos personajes conocidos aparecen en el fondo. La movilidad ya era bastante buena y ahora se ajustaron algunos detalles para mejorarla. Y lo que todo mundo quería hacer en la versión anterior ahora puedes editar tu equipo para seleccionar los personajes que quieras y la CPU también lo hace, dando la posibilidad de más de 2000 posibles combinaciones



Ahora todos los pesonajes cuentan con la habilidad de dar un súper salto. Para lograrlo presiona el control dos veces rápidamente hacia donde quieres saltar.

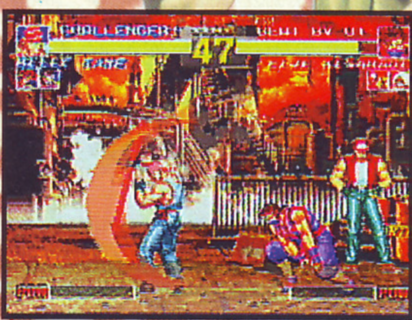
Los poderes que están con marco rojo sólo los puedes ejecutar cuando tu energía parpadea en rojo o si tienes llena la barra de POW para cargarla mantén presionado **A+B+C**



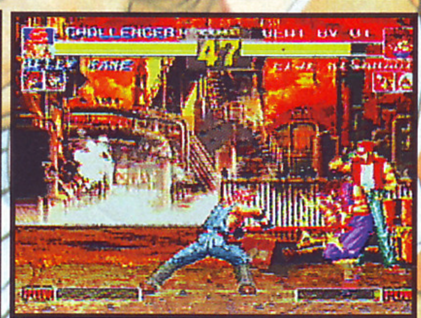
Puedes burlarte (a cualquier distancia)de los oponentes y restarle energía a la barra de POW presiona **B+C**

Para evitar confusiones.

A = *Golpe Débil*
B = *Patada Débil*
C = *Golpe Fuerte*
D = *Patada Fuerte*
X2 = *Ejecutar el movimiento dos veces.*
Las flechas gruesas = Mantener el control en esa posición aproximadamente un segundo.
Lo que esté entre **[ ]** es opcional.
Los botones que estén subrayados se tienen que presionar a la vez.



Si presionas **A+B** esquivas poderes y ataques. (Y presionando **C+D** ejecutas un movimiento extra fuerte)



Pero eso no es todo, ya que si presionas cualquier botón después de esquivar un ataque tú contraatacas.

IORY YAGAMY







Mientras estés pegado al oponente presiona.
➧ [⬅] + C
➧ [⬅] + B






Salta y mientras estás en el aire presiona lo siguiente para patear hacia atrás













Este ataque si lo conectas una vez es recomendable repetirlo rápidamente para conectarlo hasta 3 veces.







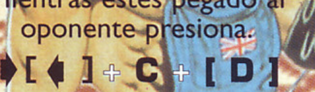


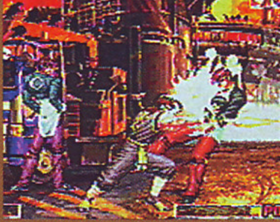






Mientras estés pegado al oponente presiona.









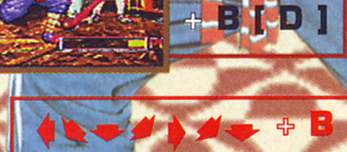












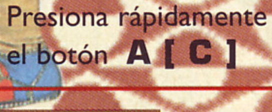




Mientras estés pegado al oponente presiona.
[ ] + C [D]





















↓ ↙ → ↙ ↓ ↘ ← + A C

KIO KUSANAGI

Mientras estés pegado al oponente presiona → [←] + C para agarrarlo

Poderes viejos

↓ ↙ → + A [C]

→ ↓ ↙ + A [C]

← ↓ ↘ + B [D]

→ + D

Mientras estés en el aire presiona

↓ [↘] [↙] + C

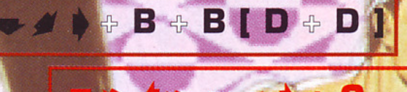










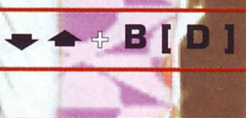


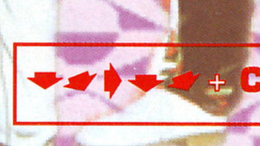
↓ ↘ ← ↘ ↓ ↙ → + C

Puedes dejar presionado el botón C para retrasar el poder y los ataques o poderes que te lancen por arriba note harán daño.



BENIMARU NIKAIDO





Mientras estés pegado al oponente presiona → [←] + C [D] para agarrarlo

Poderes viejos

→ ↓ ↙ + A [C]

→ ↙ ↓ ↘ ← + B [D]

↓ ↙ → + B [D]

Mientras estés en el aire y pegado al oponente marca ↓ [↘] [↙] + C

Mientras estés en el aire marca

↓ [↘] [↙] + D

GORO DAIMON

Mientras estés pegado al oponente presiona

→ [←] + C → [←] + D

Mientras estés casi pegado al oponente (o sea que su pie y tu pie se toquen) presiona

→ [←] + C para agarrarlo

Poderes viejos

→ ↓ ↙ + A [C]

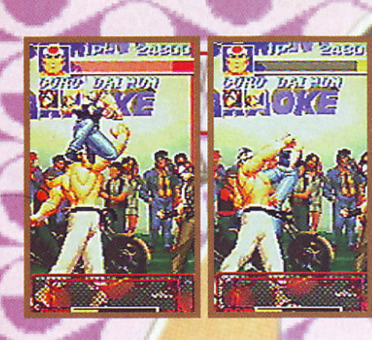
↓ ↘ ← + B [D]

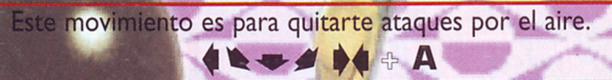
Cerca del oponente marca

→ ↘ ↓ ↙ + D

Este movimiento lo puedes marcar pegado o a un cuerpo de distancia (tipo Zangief).

→ ↙ ↓ ↘ ← → + C













KIM KAPHWAN





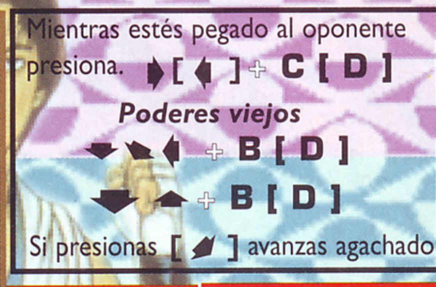
Mientras estés pegado al oponente presiona. [ ] + C [D]

Poderes viejos

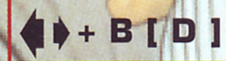
\+ B [D]

\+ B [D]

Si presionas [ ] avanzas agachado







\+ BD





CHANG KOEHAN

Mientras estés pegado al oponente presiona. [ ] + C [D]

Poderes viejos

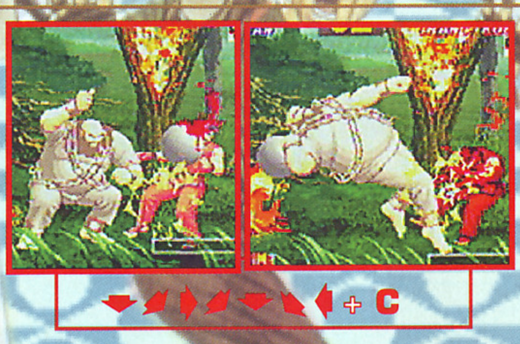
Presiona rápidamente el botón.

A [C]

\+ A [C]

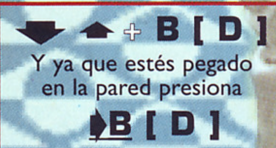


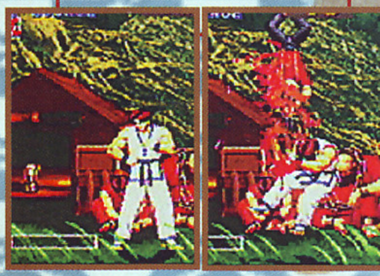
\+ B [D]

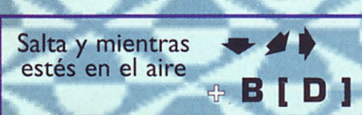


\+ C

CHOI BOUNGE









\+ C



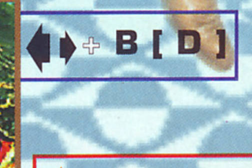
\+ D











\+ BC





HEIDERN

Mientras estés pegado al oponente presiona.

[ ] + C [D]

Salta y mientras estés en el aire y pegado al oponente presiona..

[ ] [ ] + A [C]

Pegado al oponmente marca.

+ C

Poderes viejos

+ A [C]

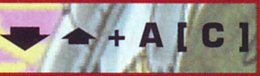
+ A [C]

+ B [D]

+ BC

RALF







Mientras estés pegado al oponente presiona.

[ ] + C [D]

Poderes viejos

Presiona rápidamente el botón A [C]

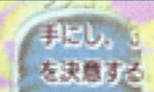
+ A [C]

Pegado al oponente marca

+ D







+ C

CLARK

Mientras estés pegado al oponente presiona. [ ] + C [D]

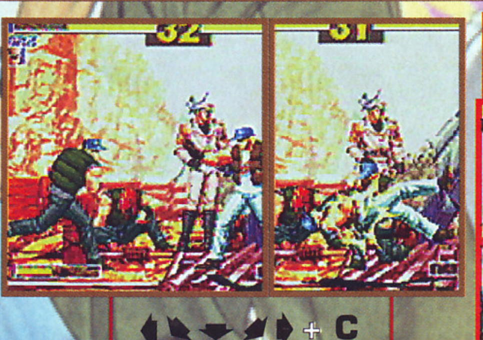
Poderes viejos

Presiona rápidamente el botón

A [C] + A [C]

Pegado al oponente marca

+ D

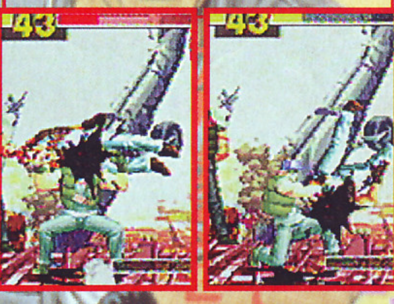


+ C



Marca esta secuencia cerca del oponente

X2 + C





ATHENA ASAMIYA

Mientras estés pegado al oponente presiona. [ ] + C [D]

salta y presiona. [ ] [ ] + D

Salta y cuando estés pegado al enemigo presiona.

[ ] [ ] + C

Poderes viejos

+ A [C]

+ B [D]

salta y presiona.

+ A [C]

+ A [C]

(Este movimiento también lo puedes ejecutar saltando.)





+ BC

Ya que ejecutaste lo anterior marca

+ A [C]



Si mantienes el botón presionado puedes retrasar el poder.



SIE KENSOU



→ + C

→ + D



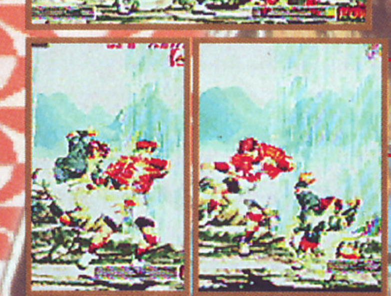
Mientras estés pegado al oponente presiona. → [←] + C [D]

Poderes viejos

↓ ↙ ← + A [C]

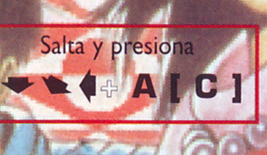
← ↓ ↙ + B [D]

← ↙ ↓ ↘ → + A [C]



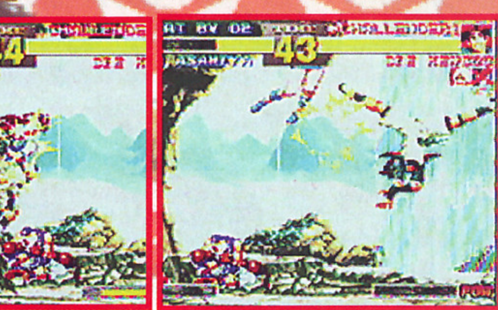
Salta y presiona

↓ ↙ ← + A [C]



↓ ↘ → ← → + D





CHIN GENTSAI

Mientras estés pegado al oponente presiona. → [←] + C [D]

Poderes viejos

↓ ↙ ← + A [C]

← ↙ ↓ ↘ → + B [D]





→ ↓ ↘ + A [C]



↓ ↘ → ↓ ↘ + C

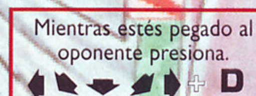


ROBERT GARCIA



Mientras estés pegado al oponente presiona.

← ↙ ↓ ↘ → + D



↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + C



Mientras estés pegado al oponente presiona. → [←] + C [D]

Poderes viejos

↓ ↘ → + A [C]

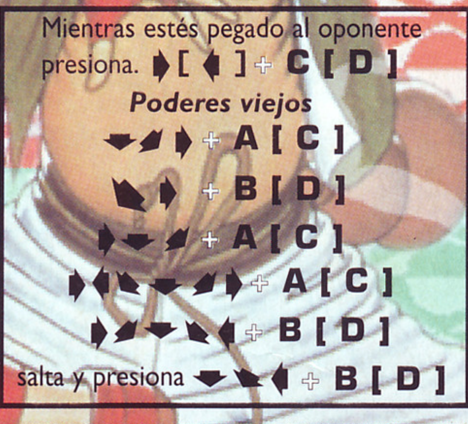
↙ → + B [D]

→ ↓ ↘ + A [C]

→ ← ↙ ↓ ↘ → + A [C]

→ ↘ ↓ ↙ ← + B [D]

salta y presiona ↓ ↙ ← + B [D]



RYO SAKAZAKI

Mientras estés pegado al oponente presiona. → [←] + C [D]

Poderes viejos

↓ ↘ → + A [C]

↙ → + B [D]

→ ↓ ↘ + A [C]

→ ← ↙ ↓ ↘ → + A [C]

→ ↘ ↓ ↙ ← + A [C]

salta y presiona.

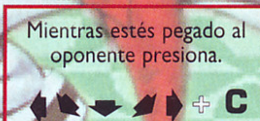
↓ ↘ → + A [C]



→ + C

Mientras estés pegado al oponente presiona.

← ↙ ↓ ↘ → + C





Este movimiento también lo puedes ejecutar en el aire.

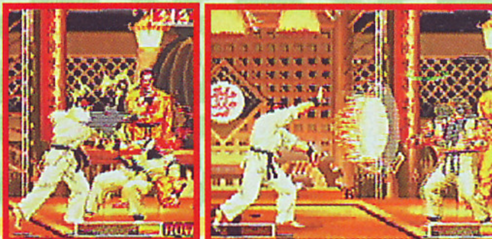
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + C







TAKUMA SAKAZAKI



Mientras estés pegado al oponente presiona. → [←] + C [D]

Poderes viejos

↓↘→ + A [C]

↙→ + B [D]

Mientras estés pegado al oponente presiona. →↘↓↙← + B

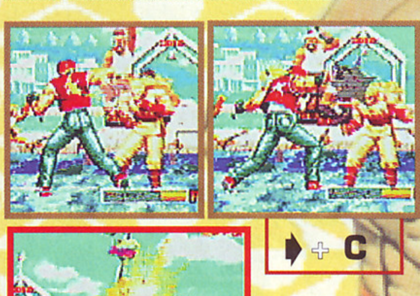
→↘↓↙← + D

→↘↓↙← + A [C]

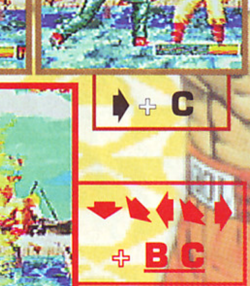
→←↙↓↘→ + A [C]

↓↘→←→ + **AC**

TERRY BOGARD

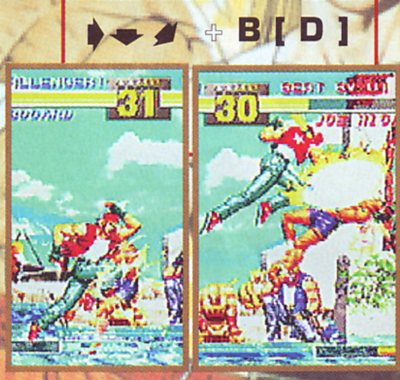


→ + C



↓↙←↙→ + **BC**

→↓↘ + B [D]



Mientras estés pegado al oponente presiona. → [←] + C [D]

Poderes viejos

↓↙← + A [C]

↓↘→ + A [C]

↓ ↑ + A [C]

↓↙←↘ + B [D]

Si presionas [↘] avanzas agachado

ANDY BOGARD

Mientras estés pegado al oponente presiona. → [←] + C [D]

Poderes viejos

↙→ + A [C]

↓↙← + A [C]

Si presionas [↘] avanzas agachado



Este movimiento ahora se marca así

→↓↘ + A [C]

Este movimiento ahora se marca así

↙↙ + B [D]











Este movimiento lo puedes marcar hasta 3 veces

↓↙← + B [D]

↓↘→ + **BD**



KING

Mientras estés pegado al oponente presiona. → [←] + C [D]

Poderes viejos

↓↘→ + B [D]

→↓↘ + B [D]

→←→↘↓ + B [D]

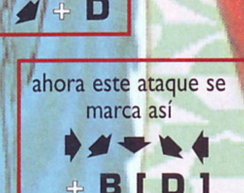


↘ + D

ahora este ataque se marca así

→↘↓↙←

+ B [D]





←→↘↓↙ + **BD**

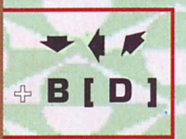






↓←↘

+ B [D]



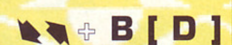
JOE HIGASHI



↙ + D



Este movimiento ahora se marca así



↘↘ + B [D]

Mientras estés pegado al oponente presiona. → [←] + C [D]

Poderes viejos

← ↘ ↓ ↙ → + A [C]

↓ ↙ → ↘ + B [D]

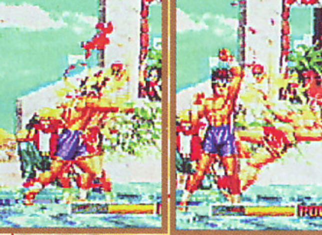
presiona rápidamente el bóton

A [C]

Si presionas [↙] avanzas agachado







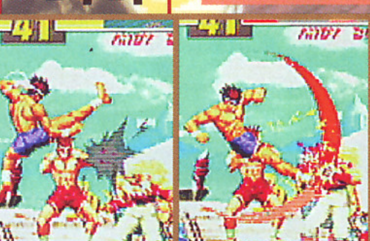
Al ejecutar este movimiento marca lo siguiente.

↓ ↙ → + A [C]

Si lo ejecutas con el botón **C** conectas dos golpes,pero si lo marcas con el botón **A** conectas un golpe con la opción de repetir la jugada con el botón **C** para conectar otro golpe.



↓ ↘ ← + B [D]







→ ← ↘ ↓ ↙ + B [D]

YURI SAKAZAKI

Mientras estés pegado al oponente presiona. → [←] + C [D]

Salta y cuando estés pegado al oponente presiona

↓ [↘] [↙] + C [D] para agarrarlo

Poderes viejos

→ + D

↓ ↙ → + A [C]

↓ ↘ ← + A [C]

↓ ↙ → + B [D]



→ ← → ↙ ↓ ↘ ← + BC







Este poder ahora se marca así

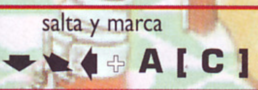
de cerca → ↙ ↓ ↘ ← + A

de lejos → ↙ ↓ ↘ ← + C

→ ↓ ↙ + A [C]

MAI SHIRANUI



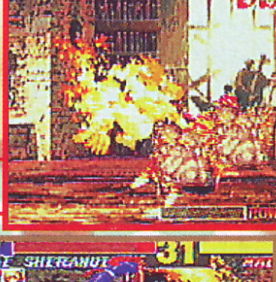


salta y marca

↓ ↘ ← + A [C]

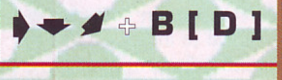


→ ↘ → + BC









→ ↓ ↙ + B [D]

Mientras estés pegado al oponente presiona. → [←] + C [D]

Salta y cuando estés pegado al oponente presiona

↓ [↘] [↙] + D para agarrarlo

Poderes viejos

↓ [↘] [↙] + C

↓ ↙ → + A [C]

↓ ↘ ← + A [C]

← ↘ ↓ ↙ → + B [D]

↓ ↑ + A [C] Pero ahora hay que dejar de presionar el botón con el que lo ejecutaste para lanzarte

DNA

DICCIOMARIO DE NOMENCLATURAS Y ABREVIATURAS



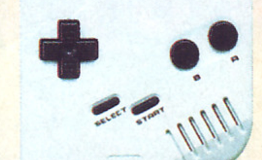
Donkey Kong Country ha vendido más de 7 millones de copias en todo el mundo.

ACM: Advanced Computer Modeling. Avanzado modelaje por computadora, lo cual se refiere a la creación de modelos en tercera dimensión, capturando su movimiento, agregándoles texturas, creando efectos especiales de brillos, reflejos y sombras para después transformar estos modelos a formatos de videojuegos como el SNES o a sistemas de videojuegos de arcadias.
ACME: American Coin Machine Exposition. Exposición Americana de Máquinas operadas con monedas.
AMOA: American Machines Operators Association. Asociación Americana de Operadores de Máquinas.
BIT: Es la mínima unidad de información utilizada en una computadora.

BGM: Background Music. Música de fondo. Estas siglas las puedes encontrar en el Sound Test o Selección de Música.
BYTE: Una hilera de 8 bits, los bits se expresan ya sea en 0 ó en 1. Un ejemplo sería una cosa así, 10010011 este BYTE representa la letra A.

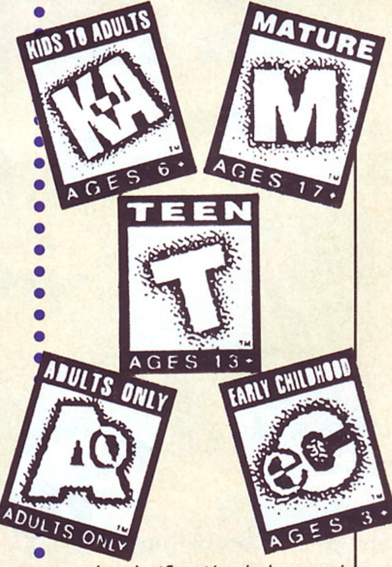
CD-ROM: Compact Disc Read Only Memory. Disco Compacto Unicamente Lectura de la Memoria.
CES: Consumer Electronic Show. Show o feria de la electrónica realizada dos veces al año. Existe participación de compañías de videojuegos. Al parecer, con la aparición del E-3 este evento dejará de contar con estas participaciones.





El Game Boy revolucionó el concepto de los videojuegos portátiles.

CN: Club Nintendo. La revista #____ de videojuegos (Tú ponle el número). número).
CPU: Computer Processing Unit. Unidad Central de Procesamiento. Es el cerebro de tu sistema de videojuego o computadora.
CX4: Consumer Custom Capcom Chip. Nuevo y moderno chip de la compañía Capcom para mejorar sus gráficos.
3-D: Tercera Dimensión.
DKC: Donkey Kong Country. El juego más vendido en toda la historia de los Videojuegos.
DSP CHIP: Digital Signal Processor o Procesador de Señal Digital; este chip es utilizado en juegos como Super Mario Kart como un co-procesador; se utiliza particularmente en juegos en los que se requiere hacer una escala a todo el fondo.
E-3: Electronic Entertainment Expo. Exposición de Entretenimiento Electrónico que se lleva a cabo en la ciudad de Los Angeles.
ESRB: Entertainment Software Rating Board. Comité Clasificador de Software de Entretenimiento (los juegos), Son las personas que se encargan de clasificar los juegos, la clasificación es como sigue:
A: *Adults + 18*. Adultos, más de 18 años. Con contenido exclusivo para Adultos, puede ser sexo explícito, temas religiosos, lenguaje fuerte, etc. A la fecha ningún cartucho de Nintendo ha estado catalogado con esta categoría.
EC: *Early Childhood*: Infancia Temprana. Para despertar interés por los videojuegos en niños chicos con cartuchos con cierto contenido "educativo" o temas que ayuden para la coordinación motriz, reflejos, etc.



La clasificación dada por el ESRB te indica cuál es la edad más apropiada para jugar un título



El legendario NES después de la cirugía plástica



Nintendo y SGI concibieron el más poderoso sistema de videojuegos.



La popularidad de Mario Bros. es ahora comparable con la de Mickey Mouse.



Con el Super Game Boy le agregas más de 400 títulos al SNES.



Gracias a su diseño se ha podido actualizar (Chip SFX y programación ACM) al grado que aún nos siguen sorprendiendo los nuevos títulos.

KA: ***Kids to Adults***. Niños a Adultos. Todo público.
M: ***Mature + 17***. Maduro, más de 17 años, con madurez intelectual suficiente para absorber el contenido intelectual de un cartucho.
NR: ***No Rating***. Sin clasificación.
T: ***Teen***. Adolescentes
EXIME: Exposición Internacional de Máquinas de Entretenimiento.
GB: Game Boy. Sistema de 8 bit portátil de videojuegos con pantalla de cristal líquido.
HDTV: High Definition Television. Televisión de Alta Definición la cual todavía se encuentra en desarrollo y que tendrá mucho mejor definición que la televisión que conocemos.
KI: Killer Instinct; uno de los dos primeros juegos del NU64. Sorprendentemente trasladado al SNES en Agosto de este año.
LCD: Liquid Crystal Display. Se refiere a las pantallas de cristal líquido como las utilizadas en las calculadoras o en el Game Boy; estas pantallas trabajan con la particularidad de obscurecer o aclarar los cristales en la pantalla y de ahorrar mucha energía en los aparatos que lo utilizan.
LED: Light Emmiting Diode. Diodo Emisor de Luz. Componentes que forman las pantallas del Virtual Boy.
MK: Mortal Kombat, II y III son los números correspondientes a las secuelas de este juego.
NES: Nintendo Entertainment System. Sistema de Nintendo de 8 bit que salió a la venta en 1985. El último cartucho lanzado para este sistema salió en diciembre de 1994 y fue Wario's Woods.

NOA: Nintendo Of America.
NTSC: National Television Standars Comitee. Comité de Normas de Televisión Nacional. Sistema de T.V. utilizado en América (excepto Brasil) con 525 líneas de resolución.
NU64: Nintendo Ultra 64. El equipo de videojuegos más poderoso en la actualidad. Cuenta con un procesador de 64 bit.
PAL: Phase Alternation by Line. Alternación de Fase por Línea. Sistema de T.V. utilizado en Europa.
RF: Radio Frecuencia: El cable RF sirve para convertir la señal de Nintendo, Super Nintendo o videocasetera convencional para que ésta sea recibida por un televisor stándar.
RISC: Reduced Instruction Set Computer, lo que equivale a decir que es una forma de lograr reducir el número de instrucciones que necesita una computadora para realizar una tarea. Las computadoras basadas en la tecnología RISC son mucho más eficientes.
SE: Sound Effect. Efectos de Sonido.
SFII: Street Fighter II. El más famoso juego de peleas callejeras a la fecha.
SFX: Chip Super FX
SGB: Super Game Boy. Adaptador que permite jugar cualquier cartucho de GB en el SNES, con la posibilidad de ver los juegos en color.
SGI: Silicon Graphics Industries. Compañía Productora de Computadoras muy avanzadas. Han servido para crear efectos nunca antes vistos.
SMB: Super Mario Bros. Juego que se incluía en la compra del NES
SNES: Super Nintendo Entertainment System. Sistema de Nintendo de 16 bit que salió a la venta en enero de 1991.
VB: Virtual Boy. Sistema de 32 bit portable que usa una nueva tecnología basada en dos pantallas de LED's para lograr una tercera dimensión real.
VCR: Videocassette Recorder. Grabadora de video en caset o videograbadora de caset.
VHS: Video Home System. Sistema casero de video con cinta de media pulgada.
VS: Versus. Contra. Se refiere al enfrentamiento entre dos personas o equipos.

TUFF E NUFF™

4 peleadores se han reunido para ver quién de ellos es capaz de derrotar al rey peleador "Jade", y aquí nosotros para ayudarlos (y ayudarte) te damos todos los passwords de estos guerreros en la dificultad "Hard" que es en la única en la que le puedes ver el final (si a lo que sale después de vencer a Jade se le puede llamar final).

	SYOH	ZAZI	KOTONO	VORTZ
2a. Pelea	PASS WORD 427 271	PASS WORD 750 100	PASS WORD 770 160	PASS WORD 661 037
3a. Pelea	PASS WORD 400 100	PASS WORD 420 160	PASS WORD 751 037	PASS WORD 771 017
Vs. Beans	PASS WORD 430 160	PASS WORD 721 037	PASS WORD 741 017	PASS WORD 672 726
Vs. Polf	PASS WORD 411 037	PASS WORD 431 017	PASS WORD 722 726	PASS WORD 742 706
Vs. Rei	PASS WORD 401 017	PASS WORD 732 726	PASS WORD 752 706	PASS WORD 643 655
Vs. Gajet	PASS WORD 462 726	PASS WORD 402 706	PASS WORD 704 544	PASS WORD 753 635
Vs. Siroy	PASS WORD 412 706	PASS WORD 703 655	PASS WORD 723 635	PASS WORD 654 544
Vs. K's	PASS WORD 473 655	PASS WORD 413 635	PASS WORD 733 655	PASS WORD 724 524
Vs. Jade	PASS WORD 463 635	PASS WORD 714 544	PASS WORD 734 524	PASS WORD 625 473









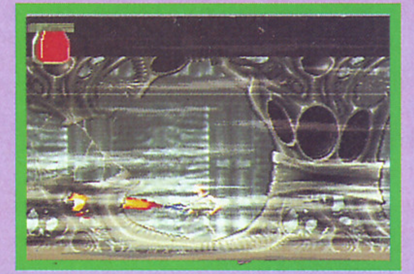




Olaf, Erik y Baleog han sido raptados por Aliens. En su intento por escapar de la nave espacial, se ven atrapados en diferentes épocas en el tiempo: En la prehistoria, con los antiguos egipcios, en la Industrial, en un mundo de Caramelo y de vuelta en la nave donde deben derrotar a los Aliens.
Un juego muy original con mucho reto y grandes niveles. No te olvides que los 3 Vik i ngos deben llegar sanos y salvos al final de cada escena.

NIVEL	PASSWORD
2	PASSWORD GR8T
3	PASSWORD TLPT
4	PASSWORD GRND
5	PASSWORD LLM0
6	PASSWORD FL0T
7	PASSWORD TRSS
8	PASSWORD PRHS
9	PASSWORD CVRN
10	PASSWORD BBLS
11	PASSWORD VLCN
12	PASSWORD QCKS
13	PASSWORD PHR0
14	PASSWORD C1R0
15	PASSWORD SPKS
16	PASSWORD JMNN
17	PASSWORD TTRS
18	PASSWORD JLLY
19	PASSWORD PLNG
20	PASSWORD BTRY
21	PASSWORD JNKR
22	PASSWORD CBLT
23	PASSWORD H0PP
24	PASSWORD SMRT
25	PASSWORD V8TR
26	PASSWORD NFL8
27	PASSWORD WKYY
28	PASSWORD CMB0
29	PASSWORD 8BLL
30	PASSWORD TRDR
31	PASSWORD FNTM
32	PASSWORD WRLR
33	PASSWORD TRPD
34	PASSWORD TFFF
35	PASSWORD FRGT
36	PASSWORD 4RN4
37	PASSWORD MSTR

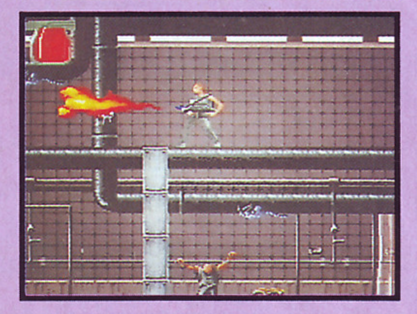
ALIEN 3



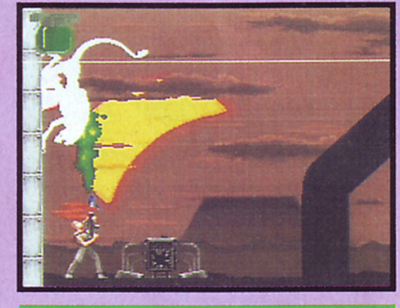
Basado en la película del mismo nombre, Probe Software demostró gran avance en la programación de juegos al crear Alien 3.

ESCENA 2

QUESTION



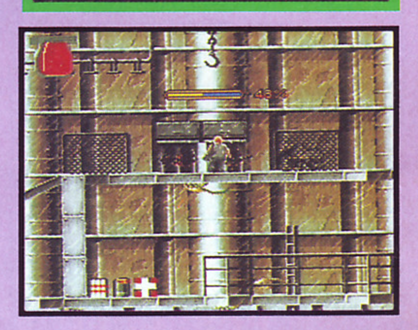
ESCENA 3





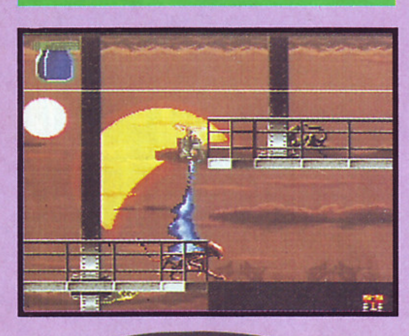
ESCENA 4



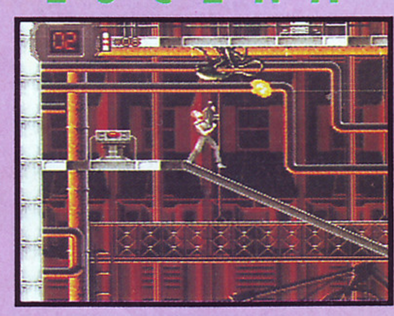


ESCENA 5



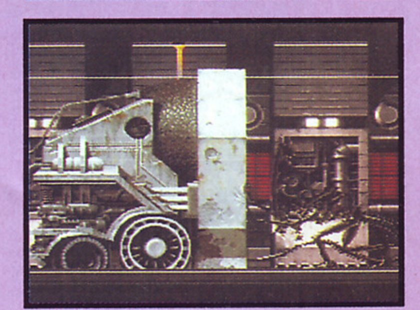


ESCENA 6

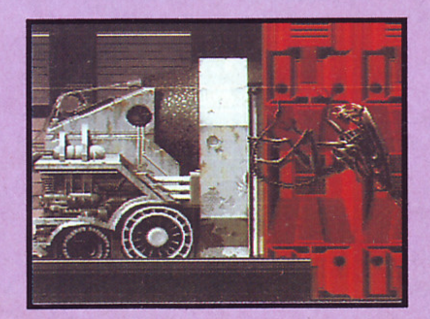


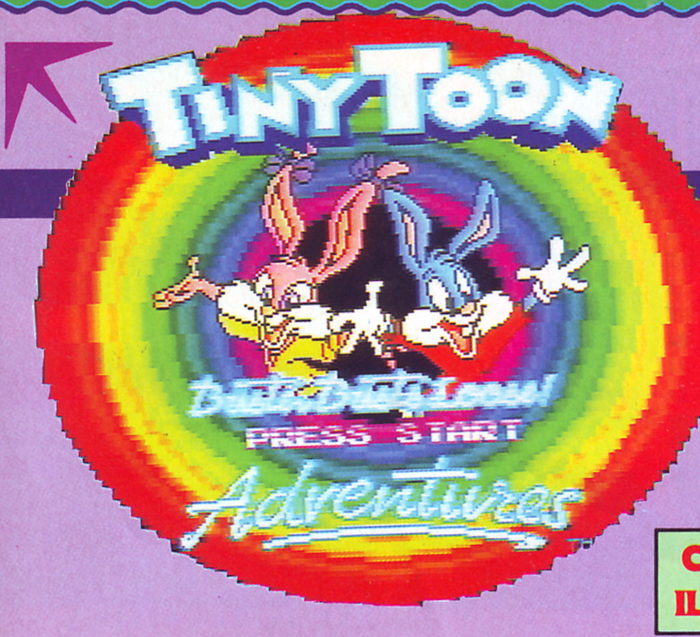








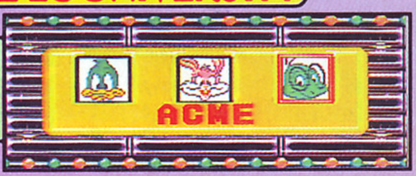




En este ya clásico juego de Konami, tú debes conquistar cada nivel sorteando todo tipo de peligros, desde ratones, ranas y perros, hasta tener que enfrentar a todo un equipo de Futbol Americano para llegar a pelear con robots espaciales en un escenario galáctico muy divertido y con buenos gráficos.

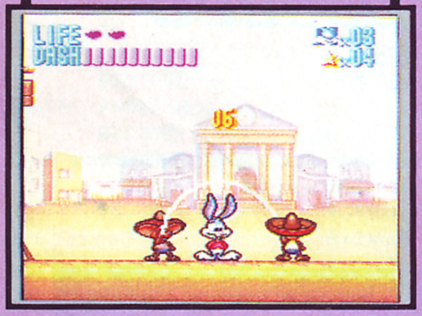
ACME LOONIVERSITY

CONTINUES ILIMITADOS



WESTERN MOVIE STAGE





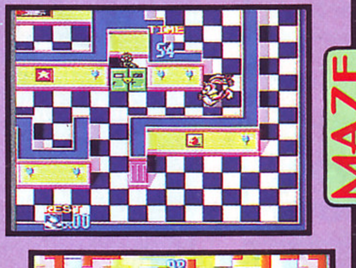
BONUS ROUND



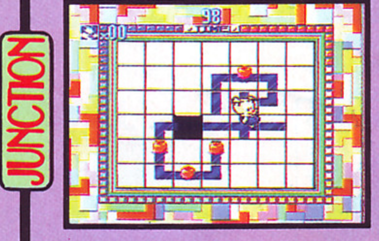
SQUASH



MAZE

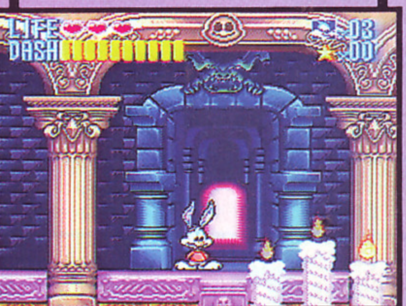


JUNCTION



SPOOK MANSION





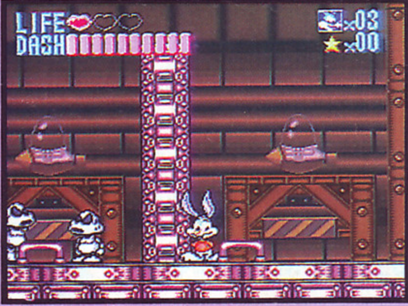
ACME LOONIVERSITY STADIUM

ACME

1ST DOWN 10 YDS TIME 14:47
BALL ON 13 YDS

SPACE OPERA















¡¡Ellos tienen el secreto!!

MIRAX

PROVIDENCIA 2105. FONO 232 9704
APUMANQUE LOCAL 613. FONO 246 3460

CAMBIA TU NINTENDO POR SUPERNINTENDO
CAMBIO DE JUEGOS
DESCUENTOS VIDEO CLUBES

¡Sea el Primero en comprobarlo!
Super Oferta en Consolas y Juegos de NES y SuperNES.



Multitienda O'Higgins 463
El Greco- Moda Sport Picarte 399
Centro-Hogar C.Henríquez 466
Valdivia



LOS MEJORES PRECIOS EN CONSOLAS Y JUEGOS NINTENDO, SUPER NINTENDO Y GAME BOY

* *

La Mejor Entretención, Al Mejor Precio.
Super Nintendo - Action Set - Game Boy - Super Scope 6 - Lethal Enforcer - Super Soccer - Donkey Kong Set.

SANTIAGO: San Diego 284 - Paseo Puente 552
RANCAGUA: Shopping Center Punta del Sol.

Para Vivirlo todo!
MICHAELY

LOS MEJORES PRECIOS

En Consolas NES y SuperNES.



Exíjelos en todas nuestras tiendas

Club Nintendo

• Servicio Técnico • Arriendo de Juegos.
• Venta de Equipos y Accesorios
Si buscas lo mejor en Nintendo



COMERCIAL POWER GAMES



lo encontrarás todo.

GRAN AVENIDA 6552 - PARAD. 18 - CARACOL LO OVALLE
LOCAL 20 - TEL: 5254024



'Te espero en el Club de Amigos de La Red'

De lunes a viernes a las 14:00 hrs, y los sábado y domingo a las 12:00 hrs. te esperamos en La Red para que te entretengas entre amigos.

Tenemos los dibujos más animados de la televisión chilena: Los Supersónicos, Thundercats, Inspector Gadget, Los Super Amigos y muchos concursos pata que tú participes y te lleves haaaaaaartos premios.

La RED MR

EntretenidAlternativa



SUPER SCOPE

Aunque les parezca increíble, hace muy poco tiempo atrás adquirí un "Super Scope" y me gustó bastante, ¿me podrían dar las características de este accesorio?
SEBASTIAN PIZARRO M., Chile
FROILAN MENENDEZ, Argentina

Lo más importante que debes saber, es que no todos los juegos de Super NES son compatibles con este accesorio. Podrás usar sólo los juegos que en su caja lo indiquen. Bien, el Super Scope usa 6 baterías tipo AA y su duración varía entre 50 y 130 horas de uso continuo (dependiendo del tipo de batería). Otro factor que influye en el consumo de energía es el uso continuo del turbo y el cursor. El Super Scope emite un haz de luz que es captado por el censor que debes poner sobre el televisor conectado a la entrada 2 del Super NES. Con respecto a su alcance, varía según el aparato de TV que tengas, pero lo normal es de 4 a 6 metros en forma recta. Algunas recomendaciones son que no la uses en combinación con un control remoto (TV). Este accesorio no funciona en cuartos acondicionados con tubos fluorescentes (luces destellantes). Por último, te aconsejo que te des un descanso de 10 minutos entre juego y juego cuando lo uses.

Ryo

MORTAL KOMBAT 4

¿Va a salir Mortal Kombat 4?
MAURICIO AZUA P., Chile
MIGUEL A. SUERIO, Argentina

¿¡Qué!?, a casi ya 6 meses de la aparición de MK3 para Arcadia, ya hay muchos amigos al igual que tú con la misma inquietud, todos esperando ansiosamente la continuación de este gran título, en su cuarta versión. Ahora, con respecto a la pregunta que formulas, por el momento no hay intenciones de programar Mortal Kombat 4 (según nos comentaron Ed Boon y John Tobias), pero si hay un indicio que en la tercera versión se presenta al terminar el juego con algún personaje, o sea, Boon y Tobias dejaron una puerta abierta frente a la posible continuación. Todo depende de la reacción del público videojugador, el cual decidirá si Mortal Kombat 4 se programe o no. Por el momento, debemos conformarnos con MK3, ya que aún hay mucho por descubrir y deleitarse con este título, además con su aparición en el formato Super NES, será más fácil descubrir códigos, movimientos, combinaciones, etc., puesto que aquí no tendrás que gastarte todos tus ahorros en una máquina de arcade para poder tener tiempo suficiente para descubrirlos.

Ryo

KIRBY´S

¿Me pueden dar algún tips para el juego "Kirby´s Pinball Land" de Game Boy?
PILAR CASTAÑEDA, Chile

¡Por supuesto!, te doy 2 trucos. El primero es para jugar "bonus". Para esto debes mantener presionado durante la presentación "Diagonal-Izquierda-Abajo" y "Select". Luego presiona "A" o "B" y en la pantalla de rankings, un gato te indicará que la clave funcionó. El segundo truco es para jugar contra los jefes. Para esto debes mantener presionado, al igual que el anterior, durante la pantalla de presentación, "Diagonal-Derecha-Abajo" y "Select", luego "A" o "B", para que otro gato te indique en la pantalla de rankings si dio o no resultado.

Fox

NINTENDO ULTRA 64

¿Se conectará a televisores normales?
ROLANDO ESPARZA N., Chile
ROGELIO CANTU G., Argentina

La tan esperada consola NU64 en formato casero, a pesar de que se ha retrasado en salir al mercado, no ha logrado desanimar a los videojugadores (incluyéndome). Su gran capacidad de resolución de pixels podrá verse en aparatos de TV normales, y también podrá conectarse a un televisor de alta definición (HDTV), esto quiere decir que Nintendo siempre trabaja pensando en el presente y el futuro, pues quieren que sus productos permanezcan por mucho tiempo brindando entretención sin limitaciones. Debes acordarte de lo mucho que duró la consola NES, y a pesar de que ha cesado la producción de juegos, aún puedes encontrar una variedad enorme de títulos que no conoces, tampoco debes olvidar las maravillas generadas en el sistema de 16 bit, que hasta el momento, nadie ha podido superar. Como ves, el NU64 tiene un buen respaldo, y la pregunta ahora es: ¿Cuál es el camino que seguirán ahora, los creativos y productores de video juegos?

Ryo

ROYAL RUMBLE

Hola, qué tal, primero que nada quiero decirles que su revista es la mejor y espero que sigan así. ¿Dónde puedo conseguir el cartucho "Royal Rumble"?
JUAN GUZMAN H., Chile
MAURICIO TAVERA M. Argentina

"Royal Rumble" es un título original para Super NES y por lo tanto lo puedes buscar en las tiendas que vendan artículos con el sello oficial de Nintendo.
Ahora bién, debes tomar en cuenta que este no es un juego nuevo, y que por lo tanto, te será un poco difícil su ubicación, pero no imposible. En tal caso, te aconsejo que te pongas en contacto con tu distribuidor oficial. Suerte.

Fox

MISTERIO

Debajo del Super NES, hay una tapa o puerta, que tiene una flecha y dice "Ext". Les agradecería que me explicaran para qué sirve.
FERNANDO ALEJO CARDENAS, Chile
ENRIQUE LUNA B., Argentina

En realidad esto es un misterio. Cuando Nintendo había anunciado el lanzamiento del CD-Rom, todos pensamos que ese era el destino de la misteriosa salida, pero estábamos equivocados, cuando el proyecto se eliminó, continuó la duda. Aún no sabemos si esta salida nos será algún día útil, pero realmente creemos que es difícil que Nintendo esté pensando en crear algún periférico para el Super NES en el cual se tenga que utilizar esta salida.

Fox

FLASHBACK

Quiero pedirles los passwords para el Nivel "Expert".
RIGOBERTO M. G., Argentina

J N G L Q
H N Y T M
K V N F

P W N G H
S T B R M
R D B Q L R

Fox

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS PARA LA REVISTA A:

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL ANDINA
REYES LAVALLE # 3194
SANTIAGO - CHILE



¡...Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO!



INFORMACION SUPERNESESARIA

• BATMAN FOREVER • SUPER BOMBERMAN 3 • EARTHWORM JIM 2
• FOREMAN FOR REAL

ARCADIAS
THE KING OF FIGHTERS '95



GAME VISTAZO A:

• WORLD HEROES 2 JET • ASTEROIDS
• MISSILE COMMAND • PRIMAL RAGE



Y NUESTRAS SECCIONES DE SIEMPRE

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES



LA TIENDA LIDER EN VIDEO JUEGOS



$ 83.000



$ 35.000



$ 120.000

OFERTAS NAVIDEÑAS

WERE IS BACK	8.900	RETURN OF JEDI	18.500
CHAVEZ BOXING	9.900	DEMON CREST	17.500
FZERO	9.900	INDIANA JONES	17.000
BALLZ	12.900	WARLOCK	19.900
CRASH DUMMES	12.900	S STREET FIGHTER TURBO	17.500
FRANKENSTEIN	12.900	VORTEX	18.000
FATAL FURY 2	12.900	JURIASSIC PARK 2	18.500
PANTERA ROSA	12.900	BART SIMSON	18.500
SUNSET RIDERS	12.900	SONIC BLASMAN 2	19.900
WOLFSTEIN 3D	12.900	GP1 PART 2	15.900
DAFFY DUK	13.500	PEECE KEEPERS	16.000
TAZMANIA	13.500	TMNT TORNAMENT FIGHTERS	25.000
INSP.GADGET	15.500	NIGEL MANSELL INDY CAR	25.000
JIM POWER	15.500	XMEN	23.000
MICHEL JORDAN	15.500	WWFRAW	25.000
LEMMIGS 2	15.500	SUPER GOAL 2	23.000
LESTER	15.500	ITCHY AND SCRAHY	25.000
REM AND STIMPY 3	13.500	LIBRO DE LA SELVA	21.000
OSO YOGUI	15.500	STARFOX	17.500
SHAQ FU	15.500	STUND RACE FX	17.500
SPARKESTER	16.000	STREET RACER	17.500
SLAMM DUNK	15.500	POCKEI AND ROCKEI	15.500

y más de 150 ofertas a tu elección

DONKEY KONG 2 - EARTHWORM JIM 2 INTERNACIONAL SOCCER 2 - POWER RANGERS 3 - MEGAMAN 7 - WEAPON LORD MARIO WORLD 2 - THE MASK - CATELVANIA X



$ 38.900



$ 38.000

MICKEY MANIA $ 16.000

LETHAL ENFORLES $ 14.900

DONKEY KONG $ 27.000

ATENCION REGIONES

TODOS LOS PRODUCTOS OFRECIDOS POR GAME SHOP USTED LOS PUEDE TENER EN NO MAS DE 48 HORAS DE ARICA A PUNTA ARENAS.
CONSULTE POR EL MAS SEGURO SISTEMA DE COMPRA A DISTANCIA.
SOLICITE SU CATALOGO

CAMBIA TU JUEGO POR $ 3.000

SANTIAGO, EVITE TACOS Y MOLESTIAS DESPACHO A DOMICILIO EN EL DIA

NUEVA DIRECCION

PASEO LAS PALMAS 2209 LOCAL 053 SUBSUELO PROVIDENCIA, SALIDA NORTE
METRO ESTACION LOS LEONES 2344855-2519131

EL JUEGO DEL AÑO

KILLER INSTINCT

EL NUEVO RETO DE SNES

El juego de mayor éxito desarrollado para SUPER NINTENDO desde MORTAL KOMBAT.

Fantástico reparto con los más extraños y famosos luchadores del TORNEO ULTRATECH, para enfrentarse al final con EYEDOL, el más temible luchador del universo.

Cientos de movidas secretas y combinaciones especiales de remate.

Son 32 MEGAS de increíbles animaciones con la mejor calidad gráfica.

INCLUYE UN CD DE REGALO, CON LA BANDA DE SONIDO KILLER CUTS



¡Exige tu sello!

GARANTIA Nintendo CHILE

H. BRIONES COMERCIAL S.A.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

EXIGELO EN TU DISTRIBUIDOR AUTORIZADO NINTENDO - CHILE